

www.pcgames.de
PC Games
Wissen, was gespielt wird
DVD
2 VOLLVERSIONEN
CODENAME PANZERS 2
Zum ersten Mal auf Heft-DVD! Top-Grafik, Nachtmissionen, riesige Festungen u. v. m.!
IN 80 TAGEN UM DIE WELT
Auf den Spuren von Jules Verne: Turbulentes 3D-Adventure!
CALL OF DUTY 4
Netzwerkschlachten: Redaktion gegen Leser!
GHOSTBUSTERS
Dieser irre Action-Spaß wird Sie begeistern!
WORLDSHIFT
Funktioniert das WoW-Prinzip als Strategiespiel?
BROTHERS IN ARMS
Mit Video: Hell's Highway ausführlich angespielt
EXKLUSIV ENTHÜLLT
DER C&C-SHOOTER
TIBERIUM
8 SEITEN PC Games besucht die C&C-Macher: Jede Menge Screenshots + Insider-Infos! ab Seite 52
ALONE IN THE DARK
EXKLUSIV Grusel-Action in einer glaubhaft simulierten Welt – was für eine Atmosphäre! ab Seite 82
RAINBOW SIX VEGAS 2
VORSCHAU Schöner, taktischer: Dank Rangsystem so intensiv wie Call of Duty 4? ab Seite 62
02/08 | € 5,30
4 191278 205306 02
16
USK
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20
Titelstory: Tiberium | Vorschau: Alone in the Dark • Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 • Ghostbusters • Worldshift 02/2008


adidas
impossible is nothing.
Der neue Predator® PowerSwerve. Entwickelt für vernichtende Kraft und tödliche Präzision.
adidas.de/football
'JEDES TEAM BRAUCHT EINEN MANN MIT POWER' MICHAEL BALLACK, GERMANY & CHELSEA FC
PREDATOR

EDITORIAL



Eine neue Zeitrechnung

Petra Fröhlich
Chefredakteurin

SAMSTAG | 1. Dezember 2007

Los Angeles, Hollywood, Walk of Fame, Blitzlichtgewitter, Menschentrauben: Womöglich warten die Menschen auf Robert Redford, Robert de Niro oder Julia Roberts, dabei ist es „nur" PC-Games-Redakteur Robert Horn. Der hat eine Exklusiv-Verabredung bei EA LA und guckt sich für unsere Titelstory den Command & Conquer-Shooter Tiberium an. Sein Report startet auf Seite 52.

SONNTAG | 2. Dezember 2007

Zunächst halten wir es für einen verfrühten Aprilscherz, was da am Sonntagnachmittag über die Nachrichtenticker läuft: Activision und Vivendi Games verbünden sich zu Activision Blizzard – und Electronic Arts ist von einem Tag auf den anderen nicht mehr der größte Spielehersteller der Welt. Die Spielwelt wird einfach so auf den Kopf gestellt: 6.000 Mitarbeiter in aller Welt sind betroffen, gewaltige 19 Milliarden Dollar ist die neue Firma wert, seit vielen Monaten wird das Geschäft eingefädelt. Und das Verblüffendste: Niemand hat was geahnt. Nicht die Gras-wachsen-Hörer an der Börse, nicht die Presse, nicht die Mitarbeiter, niemand. Gerade in Zeiten des Internets ist es erstaunlich, wie ein derart gewaltiger Plan über so lange Zeit hinweg geheim bleiben kann. Alle Hintergründe zur Überraschung des Jahres lesen Sie ab Seite 36.

MONTAG | 3. Dezember 2007

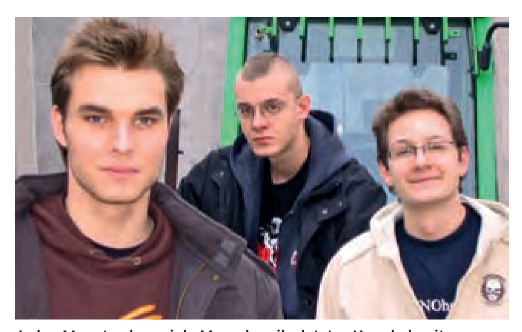
Stirb langsam, Star Wars, Indiana Jones – das sind die 80er-Jahre-Kultfilme, zu denen sich die PC-Games-Leser eine Umsetzung wünschen würden. (Noch) nicht in den Top 10: Ghostbusters, der Kassenknüller aus dem Jahr 1984. Das könnte sich nach der Vorschau ab Seite 88 ändern, denn das Action-Adventure sieht nicht nur fantastisch aus, sondern wird auch durch die tatkräftige Mithilfe der Original-Geisterjäger Dan Aykroyd und Bill Murray geadelt.

MITTWOCH | 12. Dezember 2007

Wer per Internet eine gepflegte Call of Duty 4-Partie ausfechtet, sich in World of Warcraft tummelt oder einfach nur gemütlich surft, setzt seinen Spiele-PC vielerlei Gefahren aus: Viren, Trojaner, Spyware, Phishing-Mails. Gerade PC-Spieler, die dank DSL-Flatrates ohnehin permanent online sind, müssen sich dringend Gedanken machen, welchem Virenscanner sie ihr Vertrauen schenken. Der große Vergleichstest ab Seite 146 zeigt, dass wirkungsvolle Türsteher bereits für kleines Geld zu haben sind.

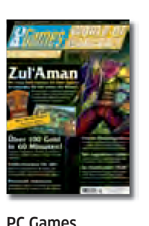
Einen tollen Start ins neue Jahr und viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir Ihnen einige vor: Formulieren geht über Studieren: Meist als Teil eines Studiums, unterstützen wackere Praktikanten (neudeutsch: Trainees) die Redaktion bei Tests, Videos, Tipps. Unser aktuelles, bienenfleißiges Quartett: Thomas Wilke, Alexander Wenzel, Benjamin Kratsch und Alexander Kuhn (nicht im Bild). Auch Sie interessieren sich für ein Praktikum bei PC Games? Dann schreiben Sie einfach an praktikum@pcgames.de.

AKTUELL IM HANDEL



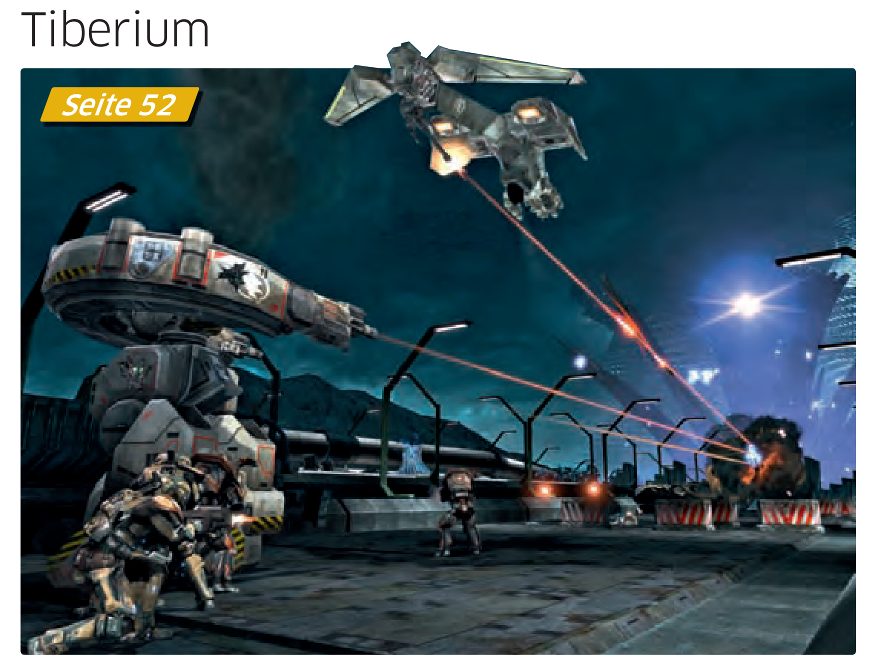
PC Games „World of Warcraft"
Nur noch wenige Tage auf dem Markt ist das neue Heft der PC-Games-World of Warcraft-Redaktion: Erneut erwarten Sie 100 Seiten Profi-Wissen. Schwerpunkt: die brandneue Raid-Instanz Zul'Aman, der auch das beiliegende Extraposter gewidmet ist.

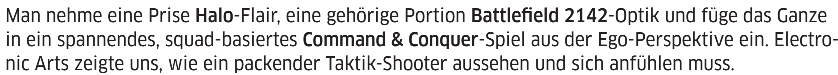


PC Games Premium „Need for Speed Pro Street"
Nie war er wertvoller als heute: der Original-Need for Speed-Eiskratzer. Wenn Sie das Premiumpaket (inklusive PCG Extended 01/08, zwei DVDs, zwei XXL-Poster plus ein prächtiger 2008-Kalender) nachbestellen möchten, können Sie das unter: abo.computec.de.

INHALT 02/08

VORSCHAU
Tiberium





Man nehme eine Prise **Halo**-Flair, eine gehörige Portion **Battlefield 2142**-Optik und füge das Ganze in ein spannendes, squad-basiertes **Command & Conquer**-Spiel aus der Ego-Perspektive ein. Electronic Arts zeigte uns, wie ein packender Taktik-Shooter aussehen und sich anfühlen muss.



VORSCHAU
Rainbow Six: Vegas 2

Ubisofts Taktik-Shooter in Edelgrafik geht in die zweite Runde. Eine verbesserte KI soll für noch mehr Realismus im Spiel sorgen.



VORSCHAU
Alone in the Dark

Atemlose Gruselspannung: In Lyon spielte Redakteur Schütz das neue Abenteuer um Edward Carnby.

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 9

Bioshock 2	16
Dead Space	12
Deus Ex 3	11
Experience 112	14
Gewinnspiel: Atari	11
Gewinnspiel: Tell	18
Greenpeace: Umweltschäden durch Spielehersteller	16
Jugendschutz: Härtere Maßnahmen	15
Leser-Charts: Einzelspieler	10
Leser-Charts: Mehrspieler	12
Lionhead: Neues Projekt	15
Marktforschung: Spieleindustrie	16
n!faculty e.V.	11
PC-Games-Community-Server	13
PC-Games-Ranking	15
Perry Rhodan	12
Pressefinden.at	13
Saturn-Charts	14
Schulsystem: Eltern fordern mehr Informatik	16
Seven Kingdoms: Conquest	15
Sims 2: Freizeitspaß	10
Spiele und Termine	18
The Day	10
The Logic Factory: Seeker und Ascendancy 2	10
Two Worlds: The Temptation	13
Umfrage: 80er-Jahre-Spiele	11
Wussten Sie, dass ...	12
Zeitschriftenhändler: Wo bekomme ich die PC Games?	13

VORSCHAU ab Seite 51

Age of Conan: Hyborian Adventures	102
▶ Alone in the Dark	82
Brothers in Arms: Hell's Highway	74
Ghostbusters: Das Spiel	88
Imperium Romanum	98
Mercenaries 2: World in Flames	78
Pirates of the Burning Sea	80
Silverfall: Wächter der Elemente	100
So Blonde	106
Terrorist Takedown 2	73
▶ Tiberium	52
▶ Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	62
Turok	68
Warhammer: Mark of Chaos – Battle March	101
Windchaser	92
Worldshift	92

TEST ab Seite 107

Ankh	126
Anno 1503: Königsedition	126
Asterix bei den Olympischen Spielen	121
Bee Movie: Das Honigkomplott-Spiel	120
Blacksite	108
Call of Juarez	127
Command & Conquer Alarmstufe Rot Megabox	127
Company of Heroes	126
Culpa Innata	120
Die Kunst des Mordens: Geheimakte FBI	115
Emergency 3+4 Gold Edition	127
Enclave Gold Edition	126
Escape from Paradise City	124
Eschalon: Book 1	121
Go West!	121
Genius: Im Zentrum der Macht	114
Guitar Hero 3: Legends of Rock	112
Juiced 2: Hot Import Nights	116
My Horse & Me: Mein Pferd & ich	118
Quiz Taxi	114
Rainbow Six: Vegas	126
Sid Meier's Civilization 4 Complete	127
Speedball 2: Tournament	116
Star Wars: Battlefront 2	127
Star Wars: Empire at War	126
Sudden Strike 3: Arms for Victory	115
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	127
Übersoldier 2	124
Viva Pinata	118
Zoo Tycoon 2: Ausgestorbene Tierarten	114

HARDWARE ab Seite 135

Einkaufsführer	152
Hardware-News	135
Test: Virenscanner 2008	146
Tuning-Update: Crysis	138
Tuning: Call of Duty 4: Modern Warfare	142

STANDARDS ab Seite 154

DVD-Promo	163
Meisterwerke: Dungeon Keeper	166
Rossis Rumpelkammer	154
Vor zehn Jahren	167
Vorschau und Impressum	170


ZOCKEN,
WIE ES SEIN SOLLTE


Coca-Cola zero

TOP-THEMEN

REPORT:
SPIELE-VORSCHAU 2008


Seite 30

AUF EIN NEUES | Auch wenn 2007 für Spieler schon viel zu bieten hatte, das nächste Jahr wird garantiert ebenso heiß! Wir stellen Ihnen die Top-Titel vor, die Sie 2008 auf keinen Fall verpassen sollten.

REPORT:
FUSION DES JAHRES



Seite 36

HOCHZEIT | Die neue Macht unter den Spieleherstellern heißt Activision Blizzard. Wir beleuchten die Hintergründe des Zusammenschlusses.

MEHRSPIELER-EVENT:
CALL OF DUTY 4


Seite 40

VORRÜCKEN! | Zusammen mit vier Lesern haben sich unsere Redakteure einen Tag lang im Mehrspielermodus von **Call of Duty** 4 ausgetobt.

GEWINNSPIEL

WIR VERLOSEN IN KOOPERATION MIT 20TH CENTURY FOX JEWEILS ZWEI SCHICKE DIGITALUHREN, POSTER, HOCHGLANZ-BILDER UND SOUNDTRACKS.

Wer kämpfte im Film „Predator" gegen die Alienbrut?

A | Christian Burtchen
B | Arnold Schwarzenegger

PREISE AUS DEM ALL | Wir versüßen Ihnen die Vorfreude auf **Aliens vs. Predator 2** mit einem überirdischen Gewinnspiel.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie Ihre Antwort und Adresse mit dem Betreff „Alien vs. Predator-Gewinnspiel" an predator@pcgames.de. Mitmachen dürfen alle PC Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und 20th CENTURY FOX Film Corporation. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausgezahlt werden. **Einsendeschluss: 24.01.2008**

HORN DES MONATS*:
ROBERT HORN



Peinlich, peinlich: Redakteur Robert Horn verwechselte doch glatt Designer-Legenden Will Wright und Peter Molyneux, als er über Letzteren in der Rubrik „Meisterwerke" berichtete: So schob er Molyneux einfach die Entwicklung von **Spore** unter! Peter wäre erfreut, wir nicht. Zur Strafe muss Herr Horn einen Patch-Nachtest von **Die Sims 2** schreiben. Inklusive aller Add-ons.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."



„Das Spielejahr 2008: Menschen, Bilder, Emotionen."

Vor zwei Ausgaben war es **The Witcher**, diesmal traf es **Universe at War: Angriffsziel Erde** (wer hat sich eigentlich diesen deutschen Untertitel ausgedacht?). Petroglyphs (genau, die **Empire at War**-Leute) Angriff auf die Erde erfolgt in Deutschland am 25. Januar, also noch vor unserer nächsten Ausgabe. Da wäre es doch praktisch, wenn wir Ihnen schon diese Ausgabe Kaufberatung mitliefern könnten. Von jemandem, der sich mit Strategiespielen so richtig auskennt. Oder von mir.
Als Testkandidat kam für uns eine beinahe der finalen US-Version entsprechende Variante in Frage. Nach etlichen mitternächtlichen Telefonaten mit dem Sega-Mitarbeiter war die Installation bewältigt und die Invasion auf den Heimatplaneten begann. Zwischendurch ging mal kurz das Licht aus – fünf symbolische Minuten lang rettete ein ganzer Straßenzug die Erde, und ich kam mir irgendwie schlecht vor, weil ich sie währenddessen weiter verwüstete. Natürlich folgte die Strafe auf dem Fuß: Der Schwierigkeitsgrad oszillierte ständig zwischen „Alle Einheiten markieren, Rechtsklicken, Zugucken" und „Liebes Tagebuch, meine Selbstzweifel haben einen neuen Höhepunkt erreicht." Gelegentlich verschwand das Interface, und ab und an weigerten sich die Einheiten schlichtweg, mir zu gehorchen. Da Sega für die deutsche Version ohnehin versprochen hat, am Balancing weiter zu tüfteln, entscheiden wir, den Test auf die nächste Ausgabe zu verschieben. Was meinen Sie? Ist Ihnen Kaufberatung zum Erscheinungstag über alle Maßen wichtig oder möchten Sie gar, wie manche Leser es im Forum auf pcgames.de vorschlagen, dass wir nur Verkaufsversionen testen? Was immerhin hieße, dass wir **Crysis** dann in dieser (!) Ausgabe überprüfen würden – zwei Monate später als der Wettbewerb. Dass benanntes Im-Laden-stehen ohnehin nicht zwangsläufig Frei-von-Fehlern-sein bedeutet, zeigt **Juiced 2** diesen Monat ja wieder eindrucksvoll. Ein Skandal, wie ich finde! Stellen Sie sich nur einmal vor, wir Redakteure würden so arbeiten. Statt einer fertigen Kolumne fänden Sie dann hier nur einen Text vor, der einfach mittendrin

PC GAMES LESER-CHARTS

EINZELSPIELER

1 Crysis
Electronic Arts Erscheinungsjahr: 2007

Besser als Urlaub: Obwohl die tropische Insel, auf der Cryteks Ego-Shooter spielt, mit jeder Menge Gefahren vollgestopft ist, bietet sie Postkartenmotive am laufenden Band.

2 Call of Duty 4: Modern Warfare
Activision Erscheinungsjahr: 2007

Das neue Setting und die grandiose Atmosphäre überzeugen Kritiker. Doch auch unsere Leser können von Infinity Wards knallhartem Shooter nicht genug bekommen.

3 Bioshock
2K Games Erscheinungsjahr: 2007

Der wohl schrecklichste Tauchgang Ihres Lebens. Die toll inszenierte Geisterbahnfahrt durch das fiktive Atlantis-Pendant Rapture hält sich souverän in den Charts.

4 The Witcher
Atari Erscheinungsjahr: 2007

Geralts Abenteuer richtet sich klar an erwachsene Spieler – eine erfrischende Abwechslung. Moralisch fragwürdige Handlungen fesseln lange vor den Bildschirm.

5 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
THQ Erscheinungsjahr: 2007

Tschernobyl und kein Ende: Die in der Realität wenig einladende Reaktorruine fasziniert in S.T.A.L.K.E.R. umso mehr. Gruselspaß auf hohem Niveau.

6 Half-Life 2: Episode Two
Electronic Arts Erscheinungsjahr: 2007

Gordon Freeman hat es nicht leicht, schlittert immer wieder in lebensgefährliche Abenteuer. Doch bald hat er es überstanden, nach Episode Three soll erst mal Schluss sein.

7 Gothic 3
Jowood Erscheinungsjahr: 2006

Große Aufregung bei der Veröffentlichung und dennoch beliebt: Gothic 3 ist und bleibt ein Phänomen – wir sind gespannt, was der Nachfolger zu bieten hat.

8 Hellgate: London
Electronic Arts Erscheinungsjahr: 2007

Bill Ropers Action-Rollenspiel heimste viel Kritik ein, erfreut sich nichtsdestotrotz so großer Beliebtheit, dass es sich einen Platz in unseren Charts ergattert. Respekt.

9 The Elder Scrolls 4: Oblivion
Take 2 Erscheinungsjahr: 2006

Bethesda Softworks arbeitet gerade an Fallout 3, gleichzeitig entwickelt sich The Elder Scrolls 4: Oblivion mit seinen zahlreichen Mods zum Dauerbrenner.



VERBLÜFFEND | Die mittlerweile betagte Source-Engine bietet immer wieder neue Effekte, etwa die Cinematic Explosions.

10 Need for Speed Pro Street
Electronic Arts Erscheinungsjahr: 2007

Weg von den illegalen Rennen, hin zu organisierten Herausforderungen auf abgesteckten Strecken. Der neueste Teil der Need for Speed-Reihe beschreitet endlich neue Wege.

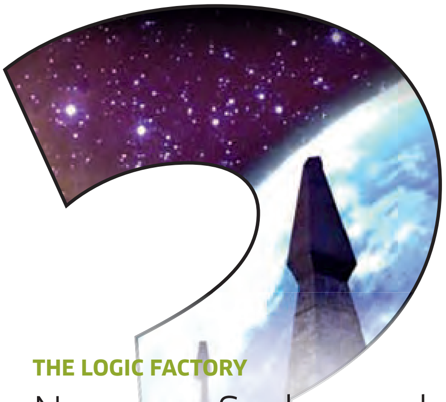
SIMS 2: FREIZEIT-SPASS

Keine Langweile mit Ihren Sims

Im Februar bringt Publisher Electronic Arts ein weiteres Add-on zu Die Sims 2 auf den Markt. Wie der Name vermuten lässt, widmet sich Freizeit-Spaß allem, womit Sie Ihrem Sim die Langeweile vertreiben können. Ob Ballspielen mit der Familie, Ballett, anstrengende Bastelstunden am Auto oder Modellbau – es gibt so gut wie jede erdenkliche Freizeitbeschäftigung. Damit trainieren Sie die Geschicklichkeit Ihres Sims, fördern Freundschaften und schalten auf Dauer sogar geheime Extras frei. ❑

Info: www.diesims.de





THE LOGIC FACTORY

Neues zu Seeker und Ascendancy 2

Lange herrschte Funkstille, nun hat The Logic Factory, der Schöpfer des ersten Strategiespiels mit 3D-Spielumgebung, Ascendancy (1996), neue Informationen zu seinen Projekten veröffentlicht. Die Entwickler arbeiten an dem Sci-Fi-Online-Rollenspiel-Adventure Seeker, dessen Welt zum Teil auf Ausführungen H.P. Lovecrafts (unter anderem Cthulhu-Zyklus) basiert. Einen Veröffentlichungstermin gibt es noch nicht. Danach erst steht Ascendancy 2 an. ❑

Info: www.logicfactory.com

THE DAY

Neues Online-Rollenspiel angekündigt



Der koreanische Entwickler Reloaded Studios arbeitet an einem World of Warcraft-Konkurrenten, der auf Cryteks Cry-Engine 2 basiert. The Day spielt in der nahen Zukunft. Die Menschheit findet einen Weg, zwischen zwei Parallelwelten und in der Zeit zu reisen. Die in der Vergangenheit verfügbaren Quests sollen sich direkt auf die aktuelle Welt auswirken. The Day führt Sie in einen brutalen Krieg, der die Menschheit vor der Selbstzerstörung bewahren soll. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf PvP-Gefechten (Player versus Player). Das Gameplay bietet eine Mischung aus Third-Person-Action und Online-Rollenspiel. Die Veröffentlichung ist für 2010 geplant. ❑

Info: www.reloadedstudios.com

INTERVIEW MIT JINO LEE, Lead Producer The Day

PC Games: Warum habt ihr euch für die Cry-Engine 2 entschieden?

Lee: „Unsere oberste Priorität war, eine Engine zu finden, die fähig ist, viele Objekte gleichzeitig darzustellen. Nachdem wir einige Dutzend Technologien begutachtet hatten, kristallisierte sich die Cry-Engine 2 als die richtige Wahl heraus. Die Werkzeuge und grafische Qualität waren ein großes Plus."

PC Games: Nutzt ihr das genrebeherrschende World of Warcraft als Inspiration?

Lee: „Ohne Zweifel hat World of Warcraft die Messlatte für Online-Rollenspiele ein großes Stück nach oben verschoben. Es ist dahingehend ein großes Vorbild für uns, wie man ein Spiel fehlerfrei bekommt und einen leichten Einstieg für die Spieler gestaltet."

Charakter aus Deus Ex 2

DEUS EX 3

Eidos führt die beliebte Reihe fort

Grund zur Freude: Vier Jahre nach dem bislang letzten Teil der Deus Ex-Reihe kündigte Eidos Ende November Deus Ex 3 an. Die bewährte Mischung aus Ego-Shooter und Rollenspiel entwickelt Eidos' neues Entwicklerstudio in Montreal. Die Erfinder der Spielserie, Warren Spector und Harvey Smith, die an beiden Vorgängern mitarbeiteten, sind nicht an dem Projekt beteiligt. Die Konzeptionsphase ist bereits abgeschlossen. Nun beginnen die Entwicklungsarbeiten, geplante Dauer etwa 24 Monate. Über den Inhalt von Deus Ex 3 gab der Publisher bisher noch nichts bekannt, verriet aber, dass das Spiel auf einer modifizierten Tomb Raider Legend-Engine basiert. Auch in Bezug auf den Veröffentlichungstermin schweigt man sich aus, Mitte oder Ende 2009 scheint aber realistisch. ❑

Info: www.eidos.de





N!FACULTY E.V.

Computec spendet 10.000 Euro

Die Computec Media AG, Herausgeber von Spielezeitschriften wie PC Games, spendet jedes Jahr für eine gemeinnützige Einrichtung, die sich um Kinder und Jugendliche kümmert. Diesmal ist die Wahl auf den n!faculty e.V. gefallen. Der E-Sport-Clan aus Köln verfolgt das Ziel, jugendlichen Spielern ein Umfeld zu bieten, das soziale Kontakte ermöglicht. n!faculty hat sich zudem der Gewaltprävention verschrieben und fördert den Dialog zwischen den Generationen. Den Scheck über 10.000 Euro übergibt Computec-Vorstandsvorsitzender Johannes Sevket Gözalan persönlich an n!faculty – im Beisein von Medienvertretern und Kölns Erstem Bürgermeister Josef Müller. Wir wünschen n!faculty weiterhin viel Glück und Erfolg! ❑

Info: www.faculty.de

UMFRAGE

Zu welchem Film der 80er-Jahre wünschen Sie sich ein Spiel?

1. Stirb Langsam (1988) .... 6,2 %
2. Krieg der Sterne: Rückkehr der Jedi-Ritter (1983) .... 5,4 %
3. Krieg der Sterne: Das Imperium schlägt zurück (1980) .... 5,3 %
4. Indiana Jones und der letzte Kreuzzug (1989) .... 4,6 %
5. Predator (1987) .... 4,5 %
6. Highlanger (1986) .... 4,4 %
7. Zurück in die Zukunft (1985) .... 4,3 %
8. Aliens: Die Rückkehr (1986) .... 4,2 %
9. Blade Runner (1982) .... 4,1 %
10. Lethal Weapon (1987) .... 4,1 %

[Quelle: pcgames.de, Stand: 8.12.2007]

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Atari verlosen wir zwei umfangreiche Rollenspielpakete, bestehend aus je einmal The Witcher und der in Deutschland nie erschienenen Spielesammlung Ultimate Dungeons & Dragons*. Um eines der Pakete zu gewinnen, beantworten Sie einfach folgende Frage:



Wie heißt der Entwickler von Baldur's Gate?

A | Bioware

B | Valve

C | Irrational Games

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage", im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Atari Deutschland GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Teilnahmeschluss**: **18. Januar 2008**.

*Die Sammlung umfasst Neverwinter Nights, Icewind Dale, Icewind Dale 2, Baldur's Gate, Baldur's Gate 2 (alle jeweils inklusive Add-ons), Temple of Elemental Evil, Demonstone und Dragonshard

PC GAMES LESER-CHARTS
MEHRSPIELER

1 Counter-Strike Source
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

Der Dauerbrenner: **Counter-Strike Source** gehört zu den Charts wie der Papst zur katholischen Kirche. Wir sind gespannt, wie lange sich Valves Mehrspieler-Shooter noch hält.

2 Call of Duty 4: Modern Warfare
Activision — Erscheinungsjahr: 2007

Infinity Ward hat der Reihe ein frisches Setting verpasst. Der Lohn: **Call of Duty 4** verkauft sich wie geschnitten Brot und erfreut sich im Mehrspielermodus großer Beliebtheit.

3 World of Warcraft
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2005

Kürzlich gaben Vivendi, Activision und Blizzard eine Fusion bekannt, es entsteht der weltgrößte Publisher Activision Blizzard. **World of Warcraft** ist da wohl das Flaggschiff.

4 Battlefield 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

Die **Battlefield**-Reihe hat es im Moment nicht leicht, denn viele andere Multiplayer-Spiele bekommen eine Neuauflage. Trotzdem hält sich das zwei Jahre alte **Battlefield 2** wacker.

5 Unreal Tournament 3
Midway — Erscheinungsjahr: 2007

Nach drei Jahren gibt es endlich wieder Futter von Epic. Schnelle Schießereien, gewohnt gut gestaltete Karten und exzellente Technik verhelfen **UT 3** auf Anhieb in die Top 10.

6 Warcraft 3
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2002

Seit **Warcraft 3** hat Blizzard keinen Echtzeit-Strategietitel mehr veröffentlicht. Erst **Starcraft 2** soll dies 2008 ändern. Die Wartezeit verkürzen Sie sich gern mit dem Chart-Urgestein.

7 Command & Conquer 3 Tiberium Wars
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2007

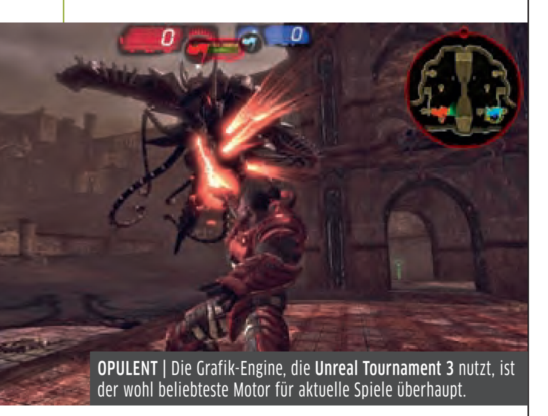
Kanes Rache, so heißt das Add-on, das Anfang 2008 neue Missionen und Einheiten bringt. Dann schafft es **Command & Conquer 3** vielleicht auch wieder in die Top 5.

8 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr: 2005

Teil 4 steht an der Spitze, **Call of Duty 2** hält sich auch noch in den Charts. Wie lange es wohl dauert, bis die Veteranen der virtuellen Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs wechseln?

9 Battlefield 2142
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2006

Sci-Fi-Ballereien scheinen nach wie vor nicht den Zeitgeist zu treffen, **Battlefield 2142** belegt weiterhin einen der unteren Plätze. Ein neuer Teil ist bisher noch nicht in Arbeit.



OPULENT | Die Grafik-Engine, die **Unreal Tournament 3** nutzt, ist der wohl beliebteste Motor für aktuelle Spiele überhaupt.

10 Unreal Tournament 2004 (dt.)
Atari — Erscheinungsjahr: 2004

Kaum wegzudenken: **Unreal Tournament 2004 (dt.)** beißt sich trotz seines Alters in den Charts fest. Qualität und Spielerzahl überzeugen.

PERRY RHODAN

Science-Fiction-Held erobert PC

Seit 1961 erscheint Woche für Woche ein neues Abenteuer rund um Perry Rhodan, den Helden der gleichnamigen deutschen Science-Fiction-Heftromanreihe. Deep Silver und Braingame arbeiten nun an einem Adventure namens **Perry Rhodan**. Darin entführen Unbekannte Rhodans Freundin Mondra Diamond, weshalb Sie sich aufmachen, das gewaltige Netz aus Intrigen und Lügen zu entwirren, um Mona zu befreien. Eine uns vorliegende Vorschau-Version überzeugt spielerisch und vor allem die liebevoll gestaltete Grafik beeindruckt. Als Veröffentlichungstermin gibt Deep Silver den 8. Februar an. Eine ausführliche Vorschau zu **Perry Rhodan** finden Sie auf pcgames.de. ❑

Info: www.deepsilver.de







DEAD SPACE

Die tödliche Kälte des Alls wartet auf Sie!

Die EA Redwood Shores Studios arbeiten an einem Survival-Horror-Spiel namens **Dead Space**. Für Ingenieur Isaac Clarke lautet der Auftrag, ein defektes Schiff in den Tiefen des Weltalls zu reparieren. Dort wartet jedoch das Grauen auf ihn. Die Entwickler versprechen, dass Sie bis zum Ende vor Spannung zittern. Geplanter Erscheinungstermin: Herbst 2008. ❑

Info: www.deadspace.com



WUSSTEN SIE, DASS ...

... es in **Diablo 2** einen geheimen Kuh-Level gibt, den Sie am Ende des Spiels freischalten?

... **X-Isle** in **Far Cry (dt.)** umbenannt wurde, da das X zu sehr an Microsofts Konsole Xbox erinnerte?

... viele der Sprecher aus **Call of Duty** zuvor in der Fernsehserie **Band of Brothers** mitspielten?

... Wachmann Barney aus **Half-Life 2** dem Valve-Geschäftsführer Scott Lynch nachempfunden ist?

... die deutsche und die amerikanische Version von **Gothic** unterschiedlich gekürzt waren?

PRESSEFINDEN.AT

Zeitschriften-Suche per Internet

Haben Sie sich auch schon einmal geärgert, wenn im Kiosk keine Ausgabe Ihrer Lieblingszeitschrift mehr zu finden war? Das neue Webportal Pressefinden.at hilft aus dieser Misere. Eine Suchmaschine findet alle Händler im Umkreis, die die gefragte Zeitung im Angebot haben. Im Moment läuft die Beta-Phase, die auf Österreich begrenzt ist. Für Deutschland gibt es noch keinen Start-Termin. ❑



Info: www.pressefinden.at

PC-GAMES-COMMUNITY-SERVER

Spielen Sie mit PC Games!



In Zusammenarbeit mit dem Server-Anbieter NGZ präsentieren wir Ihnen in Kürze die PC-Games-Community-Server! Welche Spiele darauf laufen, bestimmen Sie – nehmen Sie auf pcgames.de an unserer Umfrage teil. NGZ sorgt dank aktueller Hardware für besonders schnelle und leistungsstarke Server im eigenen Rechenzentrum und Highspeed-Internetzugang. Die PC-Games-Redaktion freut sich auf heiße Gefechte und lange Spielenächte. ❑

Info: www.ngz-server.de

TWO WORLDS: THE TEMPTATION

Neuigkeiten zum Add-on

Publisher Zuxxez verrät einige Details zum kommenden Two Worlds-Add-on The Temptation: Hauptaugenmerk legen die Entwickler auf die Verfeinerung des Kampfsystems. Neben dem aktiven Blocken kommen zwei Schlagformen hinzu – der schnelle sowie der langsame Angriff. Attackieren Sie Ihre Gegner im Add-on auf die rasche Art, richten Sie wenig Schaden an, reagieren aber schneller auf Aktionen der Kontrahenten. Die behäbige Variante hat den entgegengesetzten Effekt. Ebenfalls neu hinzu kommen die Fähigkeit, zu tauchen, und einige Gebiete. Künftig führen Sie Ihre Abenteuer durch die Savanne, den Dschungel und das frisch entworfene Drachenland. Wann die Erweiterung zu dem technisch beeindruckenden Rollenspiel erscheint, ist bisher nicht bekannt. ❑

Info: www.2-worlds.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Publisher	Erscheinungsjahr
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Erscheinungsjahr: 2007
2	Need for Speed Pro Street	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
3	Crysis	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
4	Fußball Manager 08	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
5	Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	Ubisoft	Erscheinungsjahr: 2007
6	FIFA 08	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
7	Die Sims 2: Gute Reise	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
8	Die Sims 2	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2004
9	Unreal Tournament 3	Midway	Erscheinungsjahr: 2007
10	Hellgate: London	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007

[Quelle:] SATURN



EXPERIENCE 112

Mystisches Abenteuer

An Bord eines Schiffes erwacht die Wissenschaftlerin Lea Nichols. Sie scheint alleine zu sein. Was ist passiert? Wofür steht die 112? Es liegt an Ihnen, es herauszufinden. Das neue Adventure von Lexis Numérique (**In Memoriam**) geht eigene Wege: Sie kommunizieren mit Lea mittels einer Überwachungskamera (der Traum jedes Innenministers!), indem Sie etwa nicken oder auf interessante Stellen zeigen. Schalten Sie Lichtschalter an, bewegt sich Lea dorthin. Sie zoomen an Pinnwände heran, um wichtige Passwörter aufzuspüren. Claas Paletta von Publisher Daedelic Entertainment führte uns **Experience 112** vor. Unser Eindruck: Ein sehr atmosphärisches Abenteuer mit etwas eigenwilligen Rätseln.

Info: www.experience112.com

JUGENDSCHUTZ

Drohen härtere Maßnahmen?

An einem runden Tisch hat Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen zusammen mit Vertretern der Länder und der Wirtschaft über weitere Maßnahmen zur Verbesserung des Jugendschutzes debattiert. Ergebnis ist unter anderem die Forderung nach größeren Alterskennzeichnungen auf Filmen und Videospielen. Ein Ansatz, gegen den sich der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU), der nicht zur Diskussion geladen war, zur Wehr setzt. Vor allem da nicht alle Industrieverbände an dem Gespräch teilnahmen, stimme man nicht mit den Ergebnissen überein, so Olaf Wolters, Geschäftsführer des BIU. ❑

Info: www.biu-online.de

SEVEN KINGDOMS: CONQUEST

Rückkehr einer Strategie-Legende





▲ GIGANTISCH | Die dämonischen Heerscharen wirken ob ihrer Größe eindrucksvoll.

◀ SEITENWAHL | Drei Fraktionen buhlen um Ihre Gunst: die Ägypter, Griechen und Römer.

Ende der 90er Jahre feierte die **Seven Kingdoms**-Reihe Erfolge, seit 1999 ist es ruhig um das Echtzeit-Strategiespiel geworden. Publisher Jowood haucht der Spielwelt mit **Seven Kingdoms: Conquest** im ersten Quartal 2008 neues Leben ein. Alles dreht sich um den Dämonen Diablo. Seine teuflischen Anhänger wollen ihn befreien und Menschen versuchen, dies zu verhindern. Für strategischen Tiefgang sorgen 95 verschiedene Einheiten und drei Fraktionen. Unser Ersteindruck: solider Strategietitel. ❑

Info: www.sevenkingdomsconquest.com



LIONHEAD

Neues Projekt in Arbeit, Fable 2 verschoben

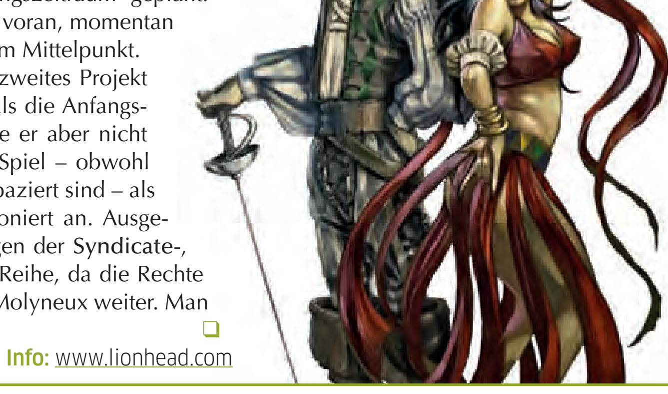
Peter Molyneux, Gründer der Lionhead Studios und Macher von Spielen wie **Black & White** und **The Movies**, gab in einem Interview bekannt, dass das Rollenspiel **Fable 2** nicht vor Herbst 2008 erscheint. Bislang war das erste Quartal 2008 als Veröffentlichungszeitraum geplant. Die Arbeiten schreiten jedoch gut voran, momentan steht vor allem das Kampfsystem im Mittelpunkt.

Außerdem verriet er, dass ein zweites Projekt bereits in Entwicklung sei. Mehr als die Anfangsbuchstaben des Titels, „Mi“, wollte er aber nicht verraten. Stattdessen pries er das Spiel – obwohl er wisse, dass die Begriffe überstrapaziert sind – als großartig, revolutionär und ambitioniert an. Ausgeschlossen seien jedoch Fortsetzungen der **Syndicate**-, **Populous**- und **Dungeon Keeper**-Reihe, da die Rechte dafür bei Electronic Arts liegen, so Molyneux weiter. Man darf also gespannt sein. ❑

Info: www.lionhead.com



FABLE: THE LOST CHAPTERS



PC-GAMES-RANKING

Titel, die wir 2008 von Activision Blizzard unbedingt sehen möchten:

1. [**Call of Warcraft** | Azeroth, Orks, Elfen und Maschinengewehre – nie war eine Kriegssimulation realistischer.]
2. [**Tony Montanas Pro Skater** | Sicher ein verdammt guter Titel, mit verdammt guten Tricks, verdammt noch mal.]
3. [**Leisure Suit Spiderman** | Peter Parker gehen einfach alle Frauen ins Netz.]
4. [**F.E.A.R.: Oger und Dresel** | Almas dicker, grüner Bruder: zum Fürchten.]
5. [**World of Guitar Hero** | 800.000 Gitarren auf einer Bühne? Herrlich!]

GREENPEACE

Spielefirmen schaden der Umwelt

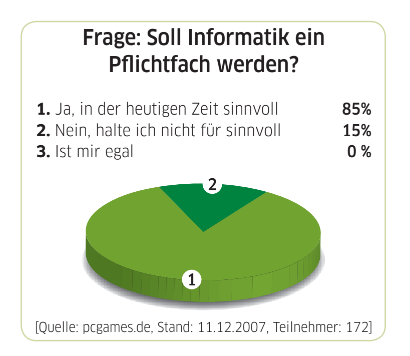
Die Umweltschutzorganisation Greenpeace legte kürzlich den „Leitfaden zur grünen Elektronik“ vor, der sich mit entstehenden toxikologischen Gefahren für die Umwelt bei der Entsorgung von Elektronikschrott befasst. Erstmals betrachtete die Organisation auch Unternehmen, die Spielkonsolen herstellen: Der japanische Konzern Nintendo fiel bei der Beurteilung durch, weil er keinerlei Daten zu verwendeten Chemikalien oder Informationen zu Produktrücknahmeprogrammen lieferte. Microsoft schneidet ebenfalls nicht besonders gut ab, gab aber einen Zeitplan heraus, bis wann sie gefährliche Materialien wie PVC oder bromiertes Flammschutzmittel aus der Produktion entfernen würden. ❑

Info: www.greenpeace.de

Quelle: www.greenpeace.org

SCHULSYSTEM

Eltern fordern stärkeren Einsatz des PCs



Die Mehrheit der Eltern und Schüler in Deutschland spricht sich für die Einführung eines Pflichtfaches Informatik in den Schulen aus. Das hat eine Umfrage des Marktforschungsinstituts Forsa ergeben. Demnach sind 78 Prozent der Eltern für die Einführung eines Pflichtfaches Informatik in den Klassenstufen 5 bis 10. Lediglich 13 Prozent lehnen dies ab. Unter den Schülern spricht sich mit 52 Prozent ebenfalls ein Großteil für Informatik-Unterricht aus, gerade mal 22 Prozent sind dagegen. Der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (BITKOM) begrüßt dieses Ergebnis und legt nun die Verantwortung in die Hand von Politik und Lehrern. ❑

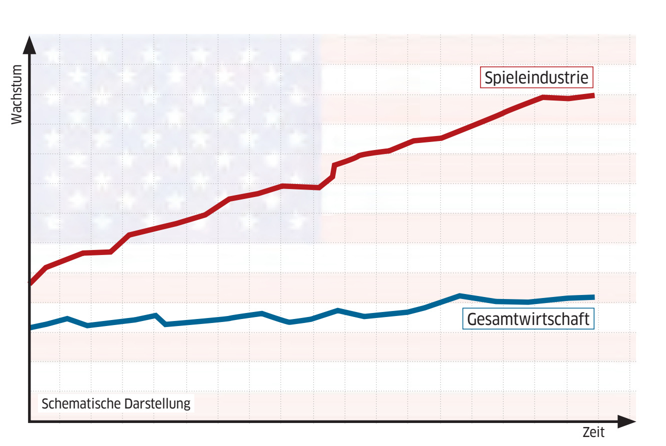
Info: www.bitkom.de

MAKRTFORSCHUNG

Spieleindustrie nimmt immer wichtigere Rolle ein

Die Spielebranche zählt zu den rasant wachsenden Industriezweigen. Das beweist eine jüngst veröffentlichte Marktstudie (Video Games in the 21st Century: Economic Contributions of the U.S. Entertainment Software Industry). Im Untersuchungszeitraum von 2003 bis 2006 verzeichnete der Videospielemarkt in Amerika eine Zunahme von 17 Prozent, während die restlichen Wirtschaftssektoren gerade einmal einen Anstieg von 4 Prozent hatten. Als Arbeitgeber spielen die Entwicklerstudios eine immer wichtigere Rolle, beschäftigen sie doch in den USA etwa 80.000 Arbeitnehmer und jährlich kommen circa 4,4 Prozent hinzu. ❑

Info: www.theesa.com



BIOSHOCK 2

Ohne Ken Levine?

Aufruf bei den Bioshock-Entwicklern: Einige Mitarbeiter von 2K Boston und 2K Australia, ehemals als Irrational Games bekannt, bilden die Kerntruppe des neu gegründeten Entwicklerstudios 2K Marin in San Fransisco. Dieses soll Gerüchten zufolge die Arbeit an Bioshock 2 aufnehmen. Das Studio rund um Ken Levine arbeitet unterdessen an einem noch geheimen Projekt, das auf der Unreal-Engine 3 basiert. ❑

Info: www.2kgames.com




FAHRT ZUR HÖLLE!
SIE NAHMEN UNS UNSERE FAMILIE.
SIE NAHMEN UNS UNSER ZUHAUSE.
SIE ZERSTÖRTEN ALLES, WAS WIR LIEBTEN.
ABER LONDON BEKOMMEN SIE NICHT. NIEMALS.
WWW.HELLGATELONDON.COM
WWW.HELLGATENEWS.DE
flagship STUDIOS
Games for Windows
BANDAI NAMCO Games
PC DVD ROM
HELLGATE
LONDON
Games for Windows
Hellgate™: London © 2007 Flagship Studios, Inc. All Rights Reserved. EA is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Flagship Studios, the Flagship Studios Logo, Hellgate™: London and the Hellgate™: London logo are trademarks and/or registered trademarks of Flagship Studios, Inc. throughout the world. Licensed by NAMCO BANDAI Games America Inc. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. Windows and the Windows Vista start button logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and 'Games for Windows' and the Windows Vista start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owner

SPIELE UND TERMINE 02/08

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten.)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden, aber geplant

				INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
A Vampyre Story	Adventure	Crimson Cow	2. Quartal 2008	●	–	●
Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel	Eidos	März 2008	●	●	●
Aion: The Tower of Eternity	Online-Rollenspiel	Flashpoint	2008	●	–	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	●	●	●
Alone in the Dark	Action-Adventure	Atari	1. Quartal 2008	●	●	●
Assassin's Creed	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal 2008	●	–	●
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	4. Quartal 2008	●	–	●
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter	Ubisoft	März 2008	●	●	–
Codename: Panzers - Cold War	Strategiespiel	10tacle	März 2008	●	–	–
Command & Conquer: Kanes Rache	Strategiespiel	Electronic Arts	1. Quartal 2008	●	–	–
Das Schwarze Auge 4: Drakensang	Rollenspiel	Dtp	2. Quartal 2008	●	●	●
Elveon	Action-Adventure	10tacle	2008	●	●	●
Fable 2	Rollenspiel	Microsoft	4. Quartal 2008	●	–	–
Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2008	●	●	●
Field Ops	Strategiespiel	The Games Company	2008	●	●	●
Frontlines: Fuel of War	Mehrspieler-Shooter	THQ	1. Quartal 2008	●	●	●
Ghostbusters	Action-Adventure	Vivendi	Herbst 2008	●	–	–
Gothic 4: Genesis	Rollenspiel	Jowood	2008	–	●	–
Grand Theft Auto 4	Action-Adventure	Take 2	2008	●	●	–
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	–	–	–
Haze	Ego-Shooter	Ubisoft	2008	●	–	●
Left 4 Dead	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2008	●	–	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2008	●	●	–
Mercenaries 2	Action-Adventure	Electronic Arts	2008	●	●	●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	4. Quartal 2008	●	●	–
Projekt RPB (Arbeitstitel)	Rollenspiel	Deep Silver	Nicht bekannt	–	●	–
Race Driver One	Rennspiel	Codemasters	2. Quartal 2008	●	–	–
Sacred 2	Action-Rollenspiel	Take 2	1. Quartal 2008	●	●	●
Splinter Cell Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal 2008	●	–	●
Spore	Strategiespiel	Electronic Arts	1. Quartal 2008	●	–	●
Starcraft 2	Strategiespiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt	●	●	–
Tiberium	Ego-Shooter	Electronic Arts	2008	–	–	–
The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	Nicht bekannt	●	●	●
Turning Point: Fall of Liberty	Ego-Shooter	Codemasters	Januar 2008	●	–	●
Turok	Ego-Shooter	Buena Vista	Februar 2008	●	–	–
Universe at War: Angriffsziel Erde	Strategiespiel	Sega	25.1.2008	●	●	●
War Leaders: Clash of Nations	Strategiespiel	The Games Company	2008	●	–	–
Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	GOA	1. Quartal 2008	●	●	●
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel	Vivendi	2008	●	–	●

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Green Kangaroo verlosen wir sechsmal **Tell: Das Spiel zum Film**, sechs Boom-1-2.1-Boxensysteme und drei Kangol-Hüte. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Wie heißt der Hauptdarsteller von Tell?

A | Mike Krüger

B | Mike Tyson

C | Mike Müller



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage", im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der TGC – The Games Company Worldwide GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Teilnahmeschluss**: **18. Januar 2008**.



UNCHARTED -
Drakes Schicksal
Art. Nr.: 958 4230
USK: Freigegeben ab 16 Jahren
UNCHARTED
DRAKES SCHICKSAL
PLAYSTATION 3
TUROK
UNZENSIERTE VERSION
USK: Freigegeben ab 18 Jahren
ERHÄLTLICH FÜR:
XBox 360 für 59,-
59,-
Je
Erhältlich ab
07.02.2008
TUROK
PS3 Art. Nr.: 964 0309 /
X Box 360 Art. Nr.: 964 0308
Erhältlich ab
08.02.2008
USK: Freigegeben ab 6 Jahren
BURNOUT
Paradies
Art. Nr.: 959 9523
Erhältlich ab
24.01.2008
BURNOUT Paradise
DEVIL MAY CRY 4
USK: Freigegeben ab 16 Jahren
64,-
Je
CAPCOM
WIR LIEBEN TECHNIK !
WIR HASSEN TEUER!
DEVIL MAY CRY 4
Jetzt vorbestellen!
Art. Nr.: 960 9503
Alle Angebote gültig ab 27.12.07. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.
KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.
127x IN DEUTSCHLAND
Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de
SATURN

WOHIN MIT DEM WEIHNACHTSGELD?

Der interaktive Einkaufsführer

Von: Christian Burtchen

Weihnachten ist vorbei – doch das richtige Spiel für Sie lag nicht unterm Tannenbaum? Wir verraten Ihnen für jedes Genre, welcher Titel sich am meisten lohnt.

DIE BESTEN ADVENTURES

Jack Keane

Der Abenteurer Jack nimmt einen lukrativen Auftrag für den britischen Geheimdienst an – und ahnt nicht, was für einen riskanten Weg er damit einschlägt. Im weiteren Spielverlauf dreht **Jack Keane** zur Höchstform auf – selten waren Rätsel, Charaktere, Schauplätze und Geschichte in einem Adventure besser!



Sam & Max: Season 1

Spiele im Episodenformat? Da rümpfen viele die Nase – zu Unrecht, wie die grandiose erste Staffel des Detektiv-Duos Sam und Max zeigt. Die Verkaufsversion ist multilingual, so dass Sie auch den grandiosen englischen Sprachwitz genießen dürfen. Sechs Folgen lang lösen Sie mit Hund und Hase abgedrehte Fälle.



Die Ankh-Trilogie

Ein wenig geschwächelt hat der jüngste Spross der **Ankh**-Serie. Dennoch zählen die Abenteuer von Assil und Thara im alten Ägypten zum Unterhaltsamsten, was es diesseits des Nils im Adventure-Bereich gibt.



Die Klassiker

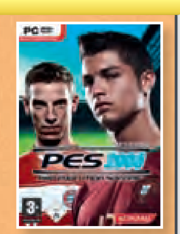
Alle sprechen immer von „den guten alten LucasArts-Adventures" und Sie können nicht mitreden? Ändern Sie's – etwa mit der Adventure-Collection. Oder ersteigern Sie **Monkey Island** oder **Day of the Tentacle** und spielen Sie diese mit dem Emulator ScummVM (http://www.scummvm.org)!



UNSERE SPORTSCHAU

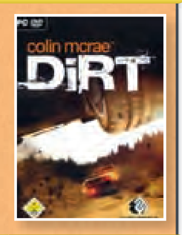
Fußball: Pro Evolution Soccer 8

Die Wahl für Fußballfreunde ist inzwischen sehr leicht geworden – **Pro Evolution Soccer** erreicht gegen **FIFA** qualitativ einen Kantersieg, was KI, Ballgefühl und Grafik angeht. Nur wer auf eine allumfassende Lizenz von vornherein nicht verzichten kann (dafür aber auf ansprechende Optik), ist bei Electronic Arts besser aufgehoben.



Rennspiel: Colin McRae Dirt

Nach dem enttäuschenden **Need for Speed: Carbon** hat uns auch **Pro Street** nicht vollends überzeugt. Daher: Rasen Sie mit **Dirt**, wenn Sie einen guten Rechner haben. Oder kaufen Sie fürs kleine Geld **Need for Speed Most Wanted**. Sie möchten eine frei befahrbare Insel? Greifen Sie zu **Test Drive Unlimited**.



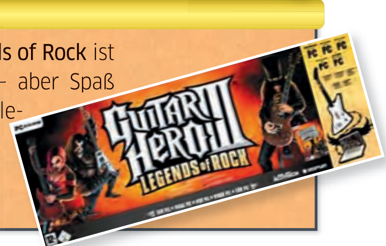
Lohnen sich die EA-Updates?

Jedes Jahr die gleiche Frage: Lohnt es sich, das neueste **Madden**, **NBA** und **NFL** zu kaufen? Greifen Sie lieber zu den Vorgängerversionen – das gesparte Geld reicht pro Titel für sechs Monate PC-Games-Lektüre!



Guitar Hero 3: Legends of Rock

Zugegeben, **Guitar Hero 3: Legends of Rock** ist kein konventionelles Sportspiel – aber Spaß bereitet das Herumklampfen allemal! Unser Tipp, besonders für Partys und Wohnungen mit dünnen Wänden.



WELCHER SHOOTER PASST ZU MIR?

START

SIND SIE SOLO- ODER MULTIPLAYER-SPIELER?

Bin vor allem solo unterwegs.

Ich spiele gern mit anderen.

LEGEN SIE WERT AUF EINSTEIGER-FREUNDLICHKEIT?

Nein, Hauptsache, das Spiel macht langfristig Spaß und ist schön taktisch. → ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

JA

MÖCHTEN SIE TEAM-PLAY MIT TAKTISCHER KOMPONENTE?

Nein, ich möchte reingehen und Action haben! → Unreal Tournament III

JA

REIZEN SIE AUFSTIEGE IN EINEM RANG-SYSTEM?

JA → CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

NEIN → The Orange Box (Half-Life 2: Episode Two, Team Fortress 2, Portal)

LEGEN SIE WERT AUF STORY MIT EMOTIONEN?

JA → The Orange Box

NEIN

IST IHNEN EINE STORY DENN ÜBERHAUPT WICHTIG?

Mir reicht es, wenn die Geschichte das Spiel einigermaßen logisch fortführt. → Unreal Tournament III

JA

WAS IST IHNEN WICHTIGER?

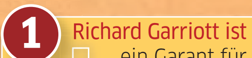
Eine packende Inszenierung, die Sie nicht mehr loslässt. → CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Ein rundes, schwungvolles Gameplay mit Prachtgrafik! → CRYSIS

WELCHES STRATEGIESPIEL FÜR WELCHEN SPIELER?

Spiel samt erschienenen Add-ons	Sollten Sie kaufen, wenn ...	Sollten Sie meiden, wenn ...	Das ideale Spiel für ...
	... Sie die Kolonialzeit mögen und viele verschiedene Völker bei einem Strategiespiel möchten.	... Sie Wert auf historisch akkurate Kampagnen mit starken Charakteren legen.	... konservative Echtzeit-Strategen.
	... Sie stundenlang eine Siedlung aufbauen und optimieren wollen – alleine oder im Mehrspielermodus. Das Add-on **Der Fluch das Drachen** bringt darüber hinaus eine anspruchsvolle Kampagne.	... es Ihnen gar nicht schnell genug gehen kann. Aufbau oder Kampfhandlungen auf fernen Inseln erfordern Geduld.	... den (berüchtigten) langen Winterabend.
	... Sie viel Geduld, einen abwägenden Verstand und jede Menge Neugier auf Auswirkungen Ihrer Handlungen besitzen.	... Sie keine Zeit haben und rundenbasierende Strategie für ein Relikt halten, das ins Museum, nicht aber auf Ihre Festplatte gehört.	... langweilige Uni-Seminare.
	... Sie längere Filmsequenzen ertragen, Wert auf ein temporeiches Gameplay mit kurzer Aufbauphase legen und bereit sind, sich in ein Science-Fiction-Universum einzufinden.	... Ihnen eine glaubwürdig inszenierte Geschichte wichtig ist und Ihre Tastatur von KI-Fehlern Bissspuren erhält.	... Action-Liebhaber, die Trash oder Aliens etwas abgewinnen können.
	... Sie einmal mit offenen Augen staunen wollen, wie sehr ein Strategiespiel Sie mitreißen kann.	... Sie den Zweiten Weltkrieg als Szenario für ein Relikt halten, das ... Moment, hatten wir den Satz nicht schon mal (siehe **Civilization 4**)?	... alle, die beim Thema „Zweiter Weltkrieg" nicht schreiend davonlaufen.
	... Sie gerne mal hier und da ein Städtchen aufbauen und den putzigen Siedlern dabei zuschauen möchten.	... Sie den entscheidenden Unterschied zwischen Spiel und Bildschirmschoner darin sehen, das Ersteres nicht von alleine läuft.	... Menschen, die gern Erfolgserlebnisse haben.
	... Sie sich gern in Fantasie-Welten mit langen, aber dafür umso intensiveren Kämpfen herumschlagen und mit Freude Ihre Charaktere entwickeln.	Siehe **Civilization 4**. Zusatz: Dieses Spiel wird Sie regelmäßig an sich selbst zweifeln lassen.	... Tüftler und Taktiker mit enormer Frustrationstoleranz.
	... Sie die verschiedenen Möglichkeiten, eine Stadt unter anderem zum Yuppie-Viertel zu entwickeln, reizen.	... Sie von einem Strategiespiel eine Kampagne und langfristige Herausforderungen erwarten.	... multiple Persönlichkeiten der Marke Jekyll und Hyde.

SIND SIE EIN TABULA-RASA-SPIELER?







1 Richard Garriott ist ...
- ☐ ... ein Garant für geniale Spiele. Die Welt braucht Designer wie ihn! 3
- ☐ ... hm ... war das nicht dieser **Ultima**-Mensch? Ja, schon ganz nett. 2
- ☐ ... was ist denn das für ein dämlicher Einstieg in diesen Test? 1

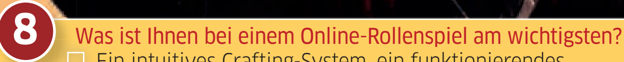
2 In **Tabula Rasa** benutzen Sie Schusswaffen. Das ...
- ☐ ... ist zwar an sich keine überragend innovative Idee, aber sicherlich eine Alternative zu den üblichen Sprüchen und Nahkampfwaffen. 2
- ☐ ... finde ich sehr gut, etwas mehr Action im Spiel! 3
- ☐ ... gehört nicht in ein Online-Rollenspiel. Da werde ich gleich mal eine E-Mail ans ZDF verfassen. 1

3 Für einige Fähigkeiten oder Instanzen müssen Sie versteckte „Logos" finden. Davon ...
- ☐ ... halte ich nicht viel. Ostern als MMORPG – wo ist da der spielerische Anspruch? 1
- ☐ ... bin ich erst mal nicht so begeistert. Aber wenn die entsprechenden Belohnungen es wert sind – warum nicht? 2
- ☐ ... lasse ich mich in meinem Sammeltrieb nicht stören. Ich muss nicht immer alles direkt vor die Nase gesetzt bekommen! 3

4 Tabula Rasa spielt (an den Tusch denken) nicht in einer Fantasy-Welt. Wie finden Sie das?
- ☐ Mir egal – Hauptsache, der Rest stimmt. 2
- ☐ Großartig, endlich mal nicht diese Tauren, Zwergen, Elfen, Orks, Gnome und so! 3
- ☐ Schade, ich fühle mich in Fantasy-Welten wohl. 1

5 Basenkämpfe zwischen den beiden Fraktionen klingen als Idee ...
- ☐ ... ganz nett. Ich würde zwar auch gern selbst mit meinen Clans zusammen Belagerungen einleiten und nicht nur mit respektive gegen den Rechner spielen, aber die Boni am Ende lohnen! 2
- ☐ ... großartig, zumal andere Spiele (**Age of Conan**, **Warhammer Online**) damit noch auf sich warten lassen. 3
- ☐ ... nicht so spannend. Ich möchte schöne Instanzen und Quests statt solcher ewig langen Belagerungsgeschichten. 1

6 Was halten Sie von der Idee, Ihren Charakter etwa vor einem Klassenwechsel zu klonen?
- ☐ Nettes Konzept, wenn es doch nur von Anfang an zur Verfügung stünde und leichter zu bedienen wäre. 2
- ☐ Grandioser Ersatz für das Abspeichern oder gar fürs Neuanfangen mit einer anderen Klasse! 3
- ☐ Finde ich spielerisch sinnlos und nicht atmosphärisch. 1



8 Was ist Ihnen bei einem Online-Rollenspiel am wichtigsten?
- ☐ Ein intuitives Crafting-System, ein funktionierendes Auktionshaus und eine quasi fehlerfreie Bedienung. 1
- ☐ Eine atmosphärisch (Optik, Sprache, Musik) dichte Welt, mit persistenten und mit instanzierten Abschnitten. 2
- ☐ Erfolgserlebnisse, auch als Gelegenheitsspieler, einen schnellen Spielfluss und eine interessante Geschichte. 3

7 Was erwarten Sie von Kämpfen zwischen den Spielern (PvP: Player versus Player) in einem MMORPG?
- ☐ Erzittert vor mir, Schwächlinge! Ich möchte auf einem PvP-Server so richtig die Sau rauslassen! 1
- ☐ Gegeneinanderspielen ist für mich eine nette Action-Abwechslung, wenn sie fair abläuft. 3
- ☐ PvP ist mir egal, ich spiele nur mit den anderen Menschen gegen computergenerierte Kreaturen. 2



Bis 11 Punkte
Es scheint, dass **Tabula Rasa** nicht unbedingt das richtige Spiel für Sie ist. Liegt es am Setting oder an der starken Action-Komponente? Wir empfehlen Ihnen, zu warten, bis **Tabula Rasa** zum Budget-Tarif erhältlich ist. Bis dahin treiben Sie sich wahrscheinlich noch in Azeroth oder Mittelerde herum.

12 bis 15 Punkte
Tabula Rasa klingt für Sie als Online-Rollenspieler interessant, aber die wenigen Mängel und einige Aspekte des Spielkonzepts bereiten Ihnen etwas Unbehagen. Dennoch empfehlen wir, wenn Sie mal die Nase voll von **World of Warcraft** haben: Machen Sie einen Abstecher zum Händler Ihres Vertrauens.

Ab 16 Punkte
Tabula Rasa ist wie für Sie gemacht! Endlich ein Spiel, das zwar keine Revolution, aber den berühmten „frischen Wind" und Action bringt. Los, zum Händler, die Charakterentwicklung wartet! Und falls Sie gerade Geld übrig haben, greifen Sie doch zur Collector's Edition – mit Landkarten, Making-of, Münzen, exklusiven Inhalten.

Spiele des Jahres

BESTES STRATEGIESPIEL

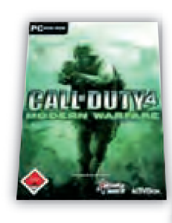


41% C&C 3: Tiberium Wars
40% World in Conflict
12% Supreme Commander

Aus dem Schatten Kanes kommt die Konkurrenz nicht heraus. Nur das vor allem im Mehrspielermodus beliebte **World in Conflict** sitzt dem Glatzkopf im Nacken.

WEITERE PLATZIERUNGEN Empire Earth 3 (4%) und Sim City Societies (2%)

BESTES ACTIONSPIEL







32% Crysis
28% Call of Duty 4: Modern Warfare
16% Bioshock

Der Augenschmaus **Crysis** ging als Favorit ins Rennen und füllt die Rolle voll aus. Das befürchtet generische, aber überraschend geniale **Call of Duty 4** erreicht Platz 2.

WEITERE PLATZIERUNGEN Half-Life 2: Episode Two (5%), S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (5%), Unreal Tournament (3%), Overlord (2%) und Kane & Lynch: Dead Men (2%)

Als die PC-Games-Redaktion antritt, um erst zu reden und dann zu denken, nennt sie das Brainstorming. Damit lässt sich entschuldigen, was Redakteuren entgleitet, wenn sie gedankliche Reserven anzapfen und nach Bedeutsamkeiten dieses Jahres suchen.

Trotz Endspurt-Strapazen kullern Geschehnisse hervor, bis die Erkenntnis einsetzt: Der Entertainment-Branche entschlüpft weiterhin eine Menge, das sich zur Niederschrift qualifiziert. Ein vollständiges Protokoll erforderte Raum, den nur das Internet hergäbe. Vielleicht müssen wir deshalb einiges weglassen, was Ihnen wichtig erscheint.

Wir weisen tröstend darauf hin, dass wir für Sie die Filterung von Informationen übernehmen, die sich in der Maßlosigkeit des Internets mitunter zum Quatsch verfälschen. Lassen Sie das WWW also ruhig weiterwuchern – und uns machen.

VERTREIBUNG? VERTRIEB!

Früher ging man in den Laden, trug das Spiel zur Kasse und bezahlte. Oder bestellte bei Versandhändlern per Telefon, um dem Postboten entgegenzusehnen. Leider vergeht Zeit desto langsamer, je mehr man auf Beschleunigung hofft.

Inzwischen hat endgültig die Bequemlichkeit Einzug gehalten. Was die Online-Plattform Steam an hochklassigen Spielen (**Call of Duty 4**, **Bioshock** usw.) zum Download anbietet, lässt sich durch ein Mindestmaß an Anstrengung erwerben: Knöpfchen drücken, per Kreditkarte zahlen, downloaden, loslegen. Patches erfolgen automatisch.

Dass derlei funktioniert und Freunde findet, hat sogar Riesen wie Electronic Arts von elektronischen Vertriebswegen überzeugt: Wer mag, kann **Crysis** zum Beispiel auf ähnliche Weise erwerben.

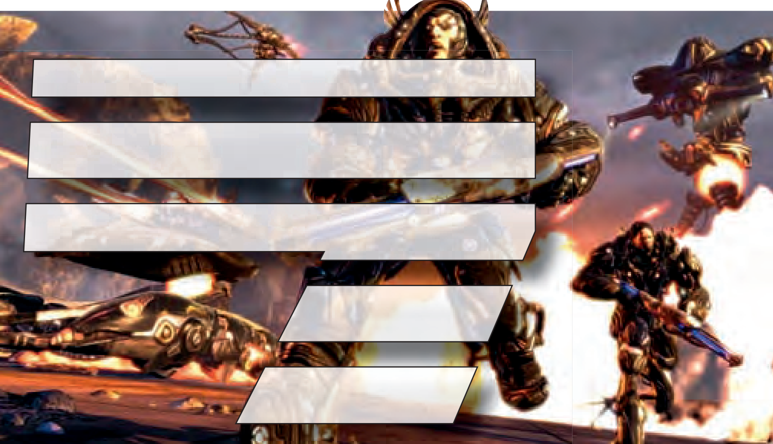
SCHARFE UNSCHÄRFE

Der technische Fortschritt bringt jedes Jahr aufs Neue Sachen hervor, die sich zum Standard erheben. 2006 waren das beispielsweise Normal-Maps, um Charaktere plastisch zu machen. Oder Glow- und Weichzeichnungseffekte, bei denen man manchmal den Eindruck hatte, die Entwickler wendeten sie aus purer Verfügbarkeit heraus an und nicht, um gezielte Stellen grafisch zu betonen. Sinniger ist, wie aktuell vor allem Ego-Shooter ihre Optik-

Tausende von Lesern haben online auf pcgames.de gewählt: Heraus kamen Ihre Tops und Flops des Spielejahres 2007. Zwischen den Zahlen findet sich Bemerkenswertes, von besonders besonders bis besonders belanglos.

Von: Thomas Weiß











Illusionen verfeinern: Bei schnellen Drehungen verschwimmt die Umgebung zum Ausdruck von Tempo und bei Zooms an entfernte Stellen verliert das Drumherum an Konturen. Wir lehnen uns nicht aus dem Fenster, wenn wir der Tiefenschärfe eine rosige Zukunft prophezeien.

CRYSIS UND SEINE KRISEN

Crysis saust so lange als Wirbelwind durch die Fachpresse, dass die Vorfreude der Leser eine Größe annimmt, die ins Gegenteil abzudriften droht: in nervöses, kaum erträgliches Warten, bei dem Fingernägel draufgehen. Tauchen etwa auf pcgames.de neue Screenshots auf, erreichen diese Rekordzugriffe in Rekordzeit.

Im November wirbt Electronic Arts mit dem Spruch „Eure Gebete wurden erhört" – eine verklausulierte Mitteilung, dass **Crysis** am 14. November erscheint. Doch gemessen am Echo, das Berichte im Vorfeld auslösten, bleiben die Verkaufszahlen hinter den Erwartungen zurück: Sie sind „nur" sehr gut – nicht alles übertreffend – und verlieren nach und nach an Boden.

Das zeitnah veröffentlichte **Call of Duty 4** verkauft Woche für Woche doppelt so viele Exemplare, obwohl die vorausgegangene Hysterie nicht ansatzweise dieselbe Intensität erreicht hatte.

HELLGATE IN DER HÖLLE

Warum bis heute keine ebenbürtige Alternative zu **Diablo 2** existiert, man weiß es nicht. **Hellgate: London** ist, so scheint es zuerst, auf dem besten Wege dazu, es dem Klassiker gleichzutun (der übrigens heute noch tausendfach Mausklicks erzeugt).

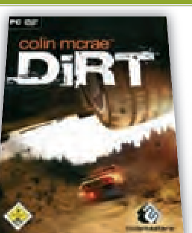
Bill Roper mag dazu beitragen: In seiner Rolle als Kultdesigner und **Diablo**-Mitbegründer verführt er das Publikum, lässt glauben zu wissen, was Spieler wollen. Dann erscheint **Hellgate: London** und entlarvt Roper als begabten Redner, dessen Fähigkeiten zur Qualitätssicherung einer Schulung bedürften. Der Berg an Designfehlern wirft zwei Fragen auf: Fehlte es den Entwicklern schlicht an Geld, immerhin waren sie ein neu gegründetes Studio? Oder an der Fähigkeit, Offensichtliches unter krampfhaftem Fokus auf Details nicht zu übersehen?

FLUCH AUF ACTION-RPGS

Der Wahrscheinlichkeitsrechnung zufolge steigt die Chance,

BESTES RENNSPIEL





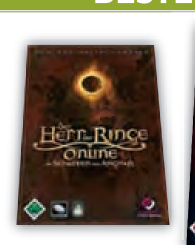


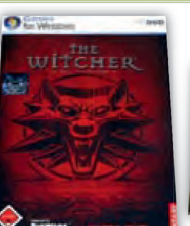
40% Colin McRae: Dirt
29% Need for Speed Pro Street
23% Test Drive Unlimited

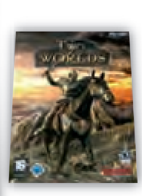
Die **Need for Speed**-Reihe rast auf neuen Straßen, scheitert aber an Gameplay-Details. **Colin McRae: Dirt** (dessen Namensgeber 2007 tödlich verunglückte) macht alles richtig.

WEITERE PLATZIERUNGEN Sega Rally (4%) und Race 07 (3%)

BESTES ROLLENSPIEL







55% The Witcher
21% Der Herr der Ringe Online
16% Two Worlds

CD Projekts mutiges Projekt **The Witcher** spricht Erwachsene an – mit Erfolg. Das technisch beeindruckende **Two Worlds** zieht den Kürzeren.

WEITERE PLATZIERUNGEN Tabula Rasa (4%), Silverfall (2%), Loki: Im Bannkreis der Götter (1%) und Legend: Hand of God (1%)

SPIEL DES JAHRES

Hier finden Sie die drei Spiele, die laut Meinung unserer Leser schlicht und ergreifend die besten Titel sind, die das Jahr 2007 hervorgebracht hat.



25% Crysis

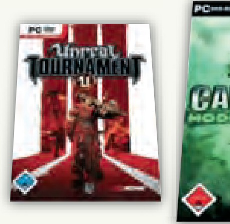
19% Bioshock

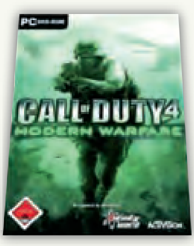
19% Call of Duty 4

Ego-Shooter führen die wichtigste Kategorie an. Ein erstaunliches Ergebnis, berücksichtigt man, was vergangenes Jahr von den Lesern zu den Spielen des Jahres gewählt wurde: **Gothic 3**, **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, **Anno 1701** – in dieser Reihenfolge.

WEITERE PLATZIERUNGEN The Witcher (10%), S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (5%), Portal (3%), World of Warcraft: The Burning Crusade (3%), Half-Life 2: Episode 2 (3%) und Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2%)

MULTIPLAYER-SPIEL DES JAHRES







27% Call of Duty 4: Modern Warfare

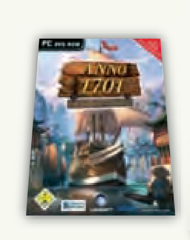
21% Unreal Tournament 3

12% Der Herr der Ringe Online

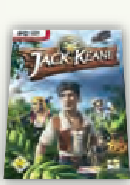
Es zahlt sich aus, dass Infinity Ward ein Team einzig für die Entwicklung des Mehrspielermodus ihres Ego-Shooters abgestellt haben.

WEITERE PLATZIERUNGEN Team Fortress 2 (12%) und World in Conflict (9%)

DEUTSCHES SPIEL DES JAHRES







81% Crysis

9% Anno 1701: Der Fluch des Drachen

5% Jack Keane

In der Filmbranche genießen wir Deutschen nicht den besten Ruf. Dafür können wir Spiele von erstaunlicher Qualität entwickeln.

WEITERE PLATZIERUNGEN Ankh: Herz des Osiris (2%) und Overclocked (1%)

dass unter all den Action-Rollenspielen, die dieses Jahr erscheinen, ein wirklich gutes dabei ist. Hellgate: London, Silverfall, Mage Knight, Loki, Legend, Mythos – die Liste ginge weiter, erlaubte es der Platz.

Doch keines der Genannten birgt das Potenzial, sich im Gedächtnis zu verankern. Vielleicht mit Hellgate: London als Ausnahme, weil überraschende Enttäuschungen länger nachwirken. Es drängt sich die berechtigte Frage auf, wo das Problem liegt, das Genre funktionieren zu lassen. Natürlich stellt sich auch bei mittelmäßig bis guten Produkten eine Suchtwirkung ein, aber vom Flash, den Diablo zustande brachte und bringt, ließ 2006 nur Titan Quest einen Schauer fühlbar. Die nächste Gelegenheit hat Sacred 2. Zügeln Sie hinsichtlich des Fluchs, der auf Action-Rollenspielen zu liegen scheint, besser Ihre Erwartungen.

EPISODEN-ERFOLG

Zuerst bezweifelt, dann gelungen: das Episodenkonzept, mit dem Spiele wie Sam & Max tröpfchenweise in knappen Zeitabständen herauskommen, dann Fachpresse wie Spieler verblüffen. Auch Half-Life 2 fällt in diese Kategorie. Mit dem Unterschied, dass die Monate zwischen den Episoden so viel Kaffeezubereitungen zuließen, dass keiner ihn zu trinken imstande wäre, dessen Bauch nicht vier Meter in den Raum ragt.

Der psychologische Faktor könnte einen der Gründe liefern, wie gut kleines Großes wirkt: Unsere Zeit ist von Hektik geprägt, Berufstätige fühlen sich teils abgeschreckt von komplexen Brocken, besonders wenn sie Wert auf den Erhalt zwischenmenschlicher Beziehungen legen.

ANGEKÜNDIGT & GEFEIERT

Blizzard ist ja grundsätzlich inkompatibel zur Normalität. So zeigt sich eine Besonderheit darin, dass die Firma keine Ankündigungen machen muss, damit Fachwelt und Spieler ausschweifend über nichts diskutieren.

Sollte tatsächlich eine Mitteilung über die Arbeit an einem neuen Spiel erfolgen, beginnt ein Massenwahn, gegen den das Gekreische auf Tokio-Hotel-Konzer-

BESTES SPORTSPIEL







58% Pro Evolution Soccer 2008

19% FIFA 08

9% Fußball Manager 08

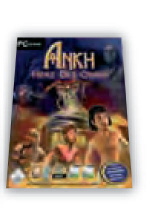
Electronic Arts' Taktik, für **Fifa 08** an veralteter Technik festzuhalten, um mehr Spieler anzusprechen – sie scheitert. Unsere Leser bevorzugen das grafisch opulente **Pro Evolution Soccer 2008**.

WEITERE PLATZIERUNGEN NBA Live 08 (5%), Madden NFL 08 (4%), Tiger Woods PGA Tour 08 (3%), RTL Winter Sports 2008 (1%) und RTL Biathlon 2008 (1%)

BESTES ADVENTURE







31% Sam & Max: Season One

30% Jack Keane

19% Ankh: Herz des Osiris

Deck 13 räumt ab – gleich zwei Spiele des deutschen Entwicklerstudios landen unter den Top 3 in der Kategorie „bestes Adventure". **Sam & Max** schiebt sich durch ein Prozentchen an die Spitze.

WEITERE PLATZIERUNGEN Overclocked (10%), Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben (6%), Everlight: Elfen an die Macht (3%) und Sinking Island (1%)

TOP 5 DER PUBLISHER: WER HAT DIE BESTEN SPIELE?

Die Umfrage bezieht sich aufs aktuell vergangene Jahr – im nächsten verschieben sich die Verhältnisse drastisch (Activision Blizzard ...).



25% – ELECTRONIC ARTS: Crysis, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Need for Speed Pro Street, FIFA 08, Half-Life 2: The Orange Box

14% – ACTIVISION: Call of Duty 4: Modern Warfare, Enemy Territory: Quake Wars





14% – 2K GAMES/TAKE 2: Bioshock, Civilization 4: Beyond the Sword, The Elder Scrolls 4: Shivering Isles, Jade Empire



8% – CODEMASTERS: Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar, Colin McRae: Dirt, Overlord, Maelstrom

6% – VIVENDI: World of Warcraft: The Burning Crusade, World in Conflict

ten wie Entspannungsmusik klingt. So geschehen bei **Starcraft 2**. Ein winziger, präzise unpräzise formulierter Hinweis auf der offiziellen Blizzard-Seite genügt – schon entstehen Schweißausbrüche, Pulsrasen und andere Symptome, die sich durch ausgeschüttetes Adrenalin ernähren.

Als man Journalisten am 19. Mai nach Seoul in Südkorea einlädt, jener Umgebung, in der **Starcraft** Volkssport ist, da will Blizzard den Schleier lüften. Die 10.000 Anwesenden verfallen beim Erscheinen des **Starcraft 2**-Logos in einen Rausch, ausgedrückt durch frenetisches Klatschen. Eine solche Entladung von Emotionsenergie hat es bislang nicht gegeben.

EINGELEITETER KREUZZUG

Apropos Blizzard: Es liegt nahe, den ungewöhnlichen Effekt von **The Burning Crusade** festzuhalten. Normalerweise verkaufen sich Add-ons weniger häufig als dazugehörige Hauptspiele.

Doch als die erste Erweiterung zu **World of Warcraft** zum Abgreifen bereitsteht, geschieht etwas Seltsames: Nicht nur reißt man sich darum, auch das Original findet beinah gleich viele Käufer.

Vielleicht sehen jene, deren Accounts durch Cheats gesperrt wurden, eine Gelegenheit zum Neuanfang; vielleicht verscheucht **The Burning Crusade** letztes Zögern, weil es so intensiv die Medien durchdringt. Denkbar wäre sogar, dass Hasser den Widerstand aufgeben und sich dem Hype des erfolgreichsten Online-Rollenspiels (rund 9 Millionen Abonnenten) unserer Zeit beugen: „Ich nehm euer Spiel, ich nehm es! Doch bitte, ich flehe euch an, stoppt den Psychoterror, ich ertrag ihn nicht länger!"

Sollte Letztgenanntes zutreffen, so möchten wir warnend darauf hinweisen, dass nur ein einziger Raid, bestimmt aber dauerhafte Raids genügen könnten, seelische und kognitive Änderungen herbeizuführen.

AM LÄNGSTEN GEWARTET

Bei jeder Verschiebung, die **S.T.A.L.K.E.R.** in den vergangenen Jahren erfuhr, schwand ein bisschen Hoffnung auf Spielspaß. Als die Entwickler zugeben, aus Selbstüberschätzung heraus entstandene Features zu streichen, die unmöglich umzusetzen schienen – tja, da waren auch jene zu Zweifel hingezogen, deren Gläser aus optimistischer Überzeugung heraus prinzipiell halbvoll sind.

Am 22. März, dem Erscheinungstag, rauschte Erleichterung durch Spielerherzen: Die Atmosphäre erhält die Bescheinigung „grandios", der offen gestaltete Spielablauf lädt zu Erkundungen ein und die zaghaft drübergestreuten Rollenspiel-Streusel geben Motivationsschübe.

Die Quittung erfolgt, indem sich der Tschernobyl-Shooter um die 80.000 Male verkauft. Das klingt bitter hinsichtlich der Kosten, die ein jahrelang in der Entwicklung befindliches Produkt verursacht haben muss – ein Trugschluss. Ukrainische Entwickler wie GSC verdienen höchstwahrscheinlich nur einen Bruchteil des Geldes, den amerikanische einnehmen, wenn sie bei namhaften Firmen arbeiten.

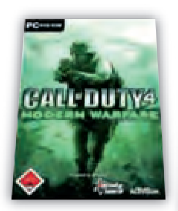
Der Autor dieses Artikels weist auf die Häufigkeit hin, mit dem er in den Sportschlitten besagter Designer zu Restaurants kutschiert wurde. Dort beschlich ihn das unangenehme Gefühl, nach Bereitstellung der Gerichte nicht auf Essen, sondern auf Geld herumzukauen, das einem halben Monatslohn entspräche.

MISSLUNGENSTER START

Windows Vista tritt an, um Dinge zu vereinfachen. Seitdem macht sich Verwirrung unter Spielern breit: Ob sich Spiele mit Vista vertragen oder nicht, variiert. Windows Vista tritt außerdem an, um mit Direct X 10 eine neue Grafikgeneration einzuläuten. Seit **Halo 2**, einem der ersten exklusiven Vista-Titel, wundern sich Spieler, welcher Marketingtrick hinter den blassen Texturen und den kantigen Levels des Ego-Shooters steckt.

Crysis trägt nicht gerade zur Versöhnung mit Microsoft bei: Entwickler Crytek deaktiviert Effekte, die auch Direct X 9 zustande brächte – und drängt Spieler zum unangenehmen Zugzwang, der, sobald ausgeführt, nach hinten losgeht. Denn kein erschwinglicher Rechner dieser Welt kann aushalten, was **Crysis** an Optik verarbeitet haben will. Die Erfahrung hat uns gelehrt,

BESTE GRAFIK









72% Crysis

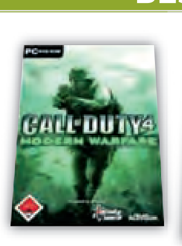
10% Call of Duty 4: Modern Warfare

8% Bioshock

Crysis rückt – keine Überraschung – auf Platz 1 in der Rubrik „Beste Grafik". Dass es unter vollen Details normale Rechner in den Schluckauf treibt, scheint man hinzunehmen.

WEITERE PLATZIERUNGEN The Witcher (2%), Unreal Tournament 3 (2%), World in Conflict (1%), S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (1%) und Anno 1701: Der Fluch des Drachen (1%)

BESTER SOUND







30% Bioshock

27% Call of Duty 4: Modern Warfare

15% Crysis

Stellen Sie sich vor, **Bioshock** ohne Boxen zu spielen: Der Grusel-Shooter wäre nicht halb so atmosphärisch. Deswegen vergessen Sie die Vorstellung besser gleich wieder.

WEITERE PLATZIERUNGEN The Witcher (6%), S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (4%), Half-Life 2: Episode 2 (4%), Der Herr der Ringe Online (3%) und Command & Conquer 3: Tiberium Wars (3%)

BESTES ADD-ON





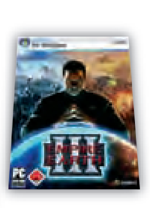
24% WoW: The Burning Crusade
15% The Elder Scrolls 4: Shivering Isles
14% Anno 1701: Der Fluch des …

Platz 1 braucht keinen Kommentar, der zweite schon: **Shivering Isles** ist erfreulich hochwertig im Vergleich zum verstörend inhaltslosen **Knights of the Nine**.

WEITERE PLATZIERUNGEN Company of Heroes: Opposing Fronts (11%), Guild Wars: Eye of the North (7%) und Medieval 2: Total War - Kingdoms (7%)

ENTTÄUSCHUNG DES JAHRES





48% Hellgate: London
13% Medal of Honor: Airborne
13% Empire Earth 3

Müsste man raten, wie diese Top 3 der Enttäuschungen aussieht – die Chancen auf Richtigkeit stünden nicht schlecht. Kommt Electronic Arts jetzt in die Hölle?

WEITERE PLATZIERUNGEN Loki: Im Bannkreis der Götter (6%), Timeshift (5%), Kane & Lynch: Dead Men (4%), Supreme Commander (3%) und Legend: Hand of God (3%)

dass sich derlei Unangenehmes normalisiert, wenn genügend Zeit verstreicht. Was am misslungenen Start nichts ändert.

MEHR MEHRSPIELER

Unreal Tournament 3, Quake Wars: Enemy Territory, Team Fortress 2 – hurra, es erscheinen wieder Mehrspieler-Shooter, deren Verfallsdatum in ferner Zukunft liegen dürfte.

Bemitleidenswert, welches Schicksal den Genre-Kollegen Shadowrun befällt: So still ist es um dieses traurige Produkt, dass der Autor dieses Artikels beim Recherchieren reflexartig ausrief: „Das Ding ist ja schon draußen!" Ja, ist es. Wenige haben es offenbar mitbekommen. Und nichts verpasst.

OHNE WORTE

Gruseligste Konsolenumsetzung: Resident Evil 4.

GELUNGEN: MMORPGS

Irgendwas muss passiert sein, das Entwickler und Marketing-Gehirne in die absurde Überzeugung hineintrieb, vor einigen Jahren Online-Rollenspiele anzukündigen, für die es gar nicht genügend Menschen auf der Welt gibt. Von all den Ankündigungen ist vieles eingestellt, ähnlich vieles versumpft, manches vergessen, weniges gelungen.

Dass Turbine nach Fehlzündungen wie Dungeons & Dragons Online und vergangenen Pleiten die Kurve kriegt, hätte der Entwickler mit „Überraschung!" ankündigen können: Der Herr der Ringe Online kriegt neben Presse-Tätscheleien in Form hoher Wertungen auch die Akzeptanz der Spieler.

Und Tabula Rasa, Richard Garriotts vermeintlich unendliche Geschichte, müsste nur zahlreicher wahrgenommen werden, um das Suchtzentrum in Spielerhirnen zu prägen.

Obiges ändert nichts am Kuriosen des Genres. Vanguard wird von eifrig Hoffenden als Revolution gehandelt, bis sie das Spiel in Aktion sehen: Wie man mit einer solch stimmungslosen Grafik so viel Rechenpower fressen kann, gleicht einem Kunststück, das nur Everquest 2 in ähnlicher Form „glückt".

Und welche Leute kaufen eigentlich all diese Add-ons zu Final Fantasy 11? ❑

WAS PC-GAMES-REDAKTEURE ÜBER 2007 SAGEN:



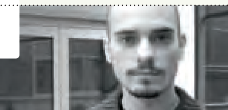

Christian Burtchen

2007 war für mich einigermaßen überraschend. Weil mit Jack Keane ein richtig gutes Adventure erschien (wie oft muss ich das jetzt noch schreiben, bis auch Sie es endlich kaufen)? Weil Command & Conquer 3 mich trotz Jennifer Morrison nicht aus den Socken haute. Weil ich eigentlich wieder an die Uni wollte und mich Petra im Zug anrief, um mir ein alternatives Schicksal mitzuteilen.



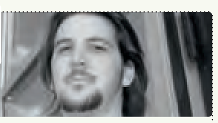

Petra Fröhlich

EA-Boss John Riccitiello jammert selbstkritisch, dass die Menschheit von immer schwereren, immer gleichen Spielen gelangweilt wird. Und dann kommt so ein Fliegengewicht wie Sim City Societies, das sich fast von selbst spielt. Ebenso Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs. Durch Unterforderung der anspruchsvollen Kundschaft haben es sich viele Spieldesigner im Jahr 2007 einfach zu einfach gemacht.

Thomas Weiß

Ich habe gehofft, gezittert, Daumen gedrückt – und alles wegen Bioshock. Wäre der Shooter wegen all seiner Seltsamkeiten ignoriert worden, ich persönlich hätte 1,5 Millionen Exemplare gekauft, um den Entwicklern Mut zu machen. Gottlob fanden sich, Konsole und PC zusammengenommen, entsprechend viele Käufer – sagt Publisher Take 2. Muss ich also doch keinen Kredit aufnehmen.

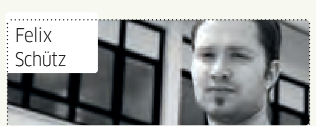
Ansgar Steidle

Ich glaube, enttäuscht hat mich dieses Jahr lediglich die Aufbau-Strategie-Riege. Doch sonst war das Aufgebot superb – und ich habe einiges verpasst: Da wären zum einen die Episoden von Sam & Max (da wollte ich eigentlich nur die komplette Season abwarten) und **Half-Life 2** samt Orange Box. Aber auch Overlord und The Witcher gingen an mir vorbei. Wird also Zeit für den Weihnachtsurlaub, nicht wahr?



Robert Horn

Kleines Spiel ganz groß. Portal hat es in meiner persönlichen Hitliste allen gezeigt. Die Entwickler haben es geschafft, in das eigentlich sterile Spielprinzip so viel Leben zu quetschen, wie es manche Top-Titel nicht hinbekommen. Dafür einen Dank an Valve: Ihr habt mir den Herbst versüßt. Mit Kuchen. Und einem der charmantesten Bösewichter, gegen die ich je angetreten bin. Hut ab, liebe Entwickler!



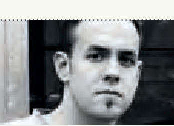
Felix Schütz

Half Life 2: Episode Two muss andere Entwickler frustriert haben. Da bringt Valve etwas raus, das nur einen Hauch über dem Status eines Add-ons liegt – und es ist besser als die meisten Vollpreistitel. Persönlich überrascht war ich von Der Herr der Ringe Online. Ich bin gegenüber MMORPGs vorsichtig, weil sie Zeit fressen wie nichts anderes. Doch Turbines Werk war zu gut, um ungespielt zu bleiben.




Sebastian Weber

Da haben wir ein bewegtes Jahr hinter uns. Jowood und Piranha Bytes trennen sich, weshalb Piranha Bytes kein Gothic mehr machen darf. S.T.A.L.K.E.R. erscheint unglaublicherweise. Mit Mafia 2, Deus Ex 3 und Fallout 3 kündigen die Publisher Fortsetzungen legendärer Spiele an. Crysis, Bioshock, Call of Duty 4, The Witcher und Colin McRae: Dirt sind überragende Titel. Hoffentlich wird 2008 ähnlich gut!



Sebastian Thöing

2007 war ein großartiges Jahr für Spieler. Zu Beginn kamen Kracher wie Test Drive Unlimited und das lang erwartete S.T.A.L.K.E.R.. Auch das Ende war gespickt mit Blockbustern. Bioshock, Call of Duty 4 und Crysis erzielten Höchstwertungen. Nach der guten Vorlage bleibt zu hoffen, dass 2008 ein ebenso guter Jahrgang wird. Ich bin guter Dinge. Die bisherigen Ankündigungen lassen Großes erahnen.

AUF DVD
● VIDEO

VORSCHAU 2008

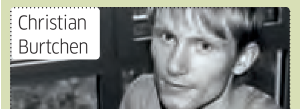
Auch das kommende Jahr hat in Sachen PC-Spiele einiges zu bieten. Wir empfehlen Ihnen fünf Spiele pro Genre, auf die Sie sich jetzt schon freuen dürfen.

PC GAMES LESERCHARTS
MOST-WANTED-TITEL 2008

Ihre Bestenliste: In einer Umfrage auf pcgames.de hatten Sie die Chance, uns mitzuteilen, auf welche Spiele Sie sich für 2008 am meisten freuen. (Stand: 7. Dezember)

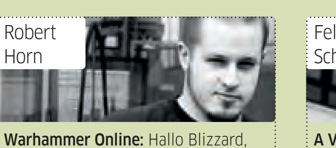
1. **ASSASSIN'S CREED**
   Ubisoft | Termin: 1. Quartal 2008
2. **GRAND THEFT AUTO 4**
   Take 2 | Termin: 2008
3. **FAR CRY 2**
   Ubisoft | Termin: 1. Quartal 2008
4. **MAFIA 2**
   Take 2 | Termin: 2008
5. **STARCRAFT 2**
   Activision | Termin: 2008
6. **GOTHIC 4: GENESIS**
   Jowood | Termin: 2008
7. **ALAN WAKE**
   Microsoft | Termin: 2008
8. **DAS SCHWARZE AUGE 4: DRAKENSANG**
   Dtp | Termin: 2. Quartal 2008
9. **SPORE**
   Electronic Arts | Termin: 1. Quartal 2008
10. **HALF-LIFE 2: EPISODE THREE**
    Electronic Arts | Termin: 2008

PC GAMES REDAKTIONSCHARTS
LIEBLINGSSPIELE 2008



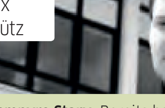
Christian Burtchen

Das Schwarze Auge 4: Drakensang: Hat alles, was ein Rollenspiel braucht. **Spore:** Weltherrschaft ergattern mit eigenen Kreaturen? Da bin ich dabei! **Jack Keane 2:** Amanda und Jack habe ich einfach ins Herz geschlossen.



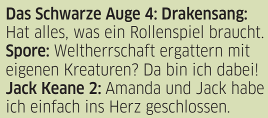
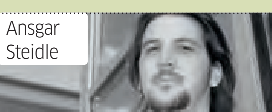
Robert Horn

Warhammer Online: Hallo Blizzard, so sollten Orks aussehen! **Assassin's Creed:** Alter, was für ein Spiel! Stop: Altair, was für ein Spiel! **Half-Life 2: Episode Three:** Das Finale wird krachen, da bin ich mir sicher.



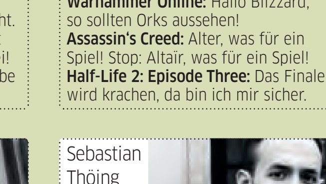

Felix Schütz

A Vampyre Story: Bereits halb so gut wie **Monkey Island 3** wäre es ein Hit! **Alone in the Dark:** Allein die Musik aus den Trailern brüllt: „Vorbestellen!" **Half-Life 2: Episode Three:** Am Ende von **Episode Two** zitterte meine Hand.

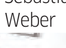
Ansgar Steidle

Das Schwarze Auge 4: Drakensang: Alternative zu den vielen Action-RPGs. **Grand Theft Auto 4:** Es gibt einfach nichts Vergleichbares. **Jagged Alliance 3:** Rundenkämpfe, Iso-Perspektive – Old-school-Spaß!



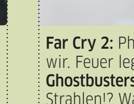
Sebastian Thöing

Far Cry 2: Physikspielereien? Kennen wir. Feuer legen? Das ist neu! **Ghostbusters:** Kreuze niemals die Strahlen!? Was dann wohl passiert? **Alan Wake:** Bereits jetzt sieht es nach purer Gänsehaut-Atmosphäre aus.




Sebastian Weber

Assassin's Creed: Altair überzeugt bereits auf der Konsole voll und ganz. **Far Cry 2:** Einen Buschbrand legen, um Gegner auszuschalten? Herrlich! **Ghostbusters:** Grandiose Filme – das Spiel kann nur gut sein.




Stefan Weiß

Add-on zu Der Herr der Ringe Online: Ich freue mich tierisch auf die neuen Gebiete und Quests. **Bioshock 2:** Kann nur gut werden! **Fallout 3:** Endlich wieder Endzeit: Das düstere Szenario spricht mich an.



Thomas Weiß

Alan Wake: Ich weiß nicht, wie das Spiel funktioniert. Nur, dass es wird. **Geheimakte 2:** Es hat „geheim" im Namen, also zieht's mich automatisch an. **Fallout 3:** Die Vorgänger hab ich noch als genial im Gedächtnis.



Petra Fröhlich

Grand Theft Auto 4: Allein das Sightseeing in der Stadt wird Spaß machen. **Starcraft 2:** Ob es 2008 kommt, weiß niemand. Dass es super wird, schon. **Alan Wake:** Für schlaflose Nächte wird Remedy sicher sorgen.

Fallout 3

Die ersten beiden **Fallout**-Spiele waren echte Glanzstücke aus dem Hause Interplay. Deshalb warten Fans des harten Endzeit-Universums seit **Fallout** 2 (1998) auf eine Fortsetzung. Interplay jedoch ging pleite und musste daher die Entwicklung an dem Rollenspiel stoppen. Die Lizenz wanderte zu den **The Elder Scrolls 4: Oblivion**-Machern Bethesda Softworks, die sich direkt daran machten, **Fallout** neues Leben einzuhauchen. So viel zur Vorgeschichte.

Fallout 3 orientiert sich an den Vorgängern. Noch immer bildet die nach einem atomaren Krieg verwüstete Erde das Grundgerüst für die Geschichte des Endzeit-Abenteuers. Teil 3 spielt 30 Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers, Hintergrundwissen ist nicht nötig. Zu Beginn durchleben Sie die Kindheit Ihres Charakters, tauchen so in die trostlose Welt ein und erledigen gleichzeitig interaktiv die Charaktererstellung. Danach verlassen Sie den schützenden Bunker, in dem Sie Ihre Jugend verbrachten, um Ihren verschollenen Vater zu finden. Ein Unterfangen, das Sie 20 bis 40 Stunden lang beschäftigt.

Bethesda hält am typischen **Fallout**-Charme fest, ein paar Änderungen stehen aber dennoch auf der Agenda: So streifen Sie nun nicht mehr in der isometrischen Ansicht durch die Einöde, sondern wählen zwischen Ego- oder Third-Person-Sicht. Außerdem überarbeiten die Entwickler das Kampfsystem. Wir vertrauen Bethesda, dass sie ein grandioses Rollenspiel abliefern.

Bethesda Softworks | Anbieter nicht bekannt | 3. Quartal 2008



TROSTLOS | Bethesda versteht es, die Hoffnungslosigkeit der **Fallout**-Welt in die dritte Dimension zu bringen.

GESPRÄCHIG | Wie in jedem Rollenspiel bestimmen Dialoge mit NPCs einen großen Teil Ihrer Handlungen.

ABENTEUER



VORSCHAU AB SEITE 82

BEEINDRUCKEND | Die Grafik-Engine von **Alone in the Dark** scheint atmosphärische Szenen perfekt darzustellen.

Alone in the Dark

Edward Carnby kehrt zurück: Der Held des allerersten **Alone in the Dark**-Spiels von 1990 feiert im kommenden Jahr sein Comeback im New Yorker Central Park. Die Geschichte rund um merkwürdige Geschehnisse in der weltbekannten Grünanlage präsentieren Ihnen die Entwickler von Eden Games in Episoden, wobei jeder Abschnitt etwa 30 bis 60 Minuten puren Horrors bedeutet. Mehr ist zur Handlung bisher nicht bekannt.

Der Spielverlauf soll sich actionreicher gestalten als in den Vorgängern, die filmähnliche Atmosphäre und stimmige Grafik mit realitätsnahen Licht- und Schatteneffekten sorgt für Gänsehaut. Ist es nicht schön, Angst zu haben?

Eden Games | Atari | 1. Quartal 2008

Age of Conan: Hyborian Adventures

Vorschau ab Seite 102

Mit **Age of Conan** kommt ein weiterer Konkurrent für Blizzards übermächtig scheinendes Online-Rollenspiel **World of Warcraft** auf uns zu. Basierend auf der **Conan**-Romanvorlage von Robert E. Howard richtet sich Funcoms Titel vor allem an erwachsene Spieler: Blutige Schlachten und eine dreckige Welt, umgesetzt mit hübscher Direct-X-10-Grafik, erschaffen eine Atmosphäre fernab von knuffigen Elfen und Zwergen. Obwohl **Age of Conan** in Deutschland geschnitten erscheint, sind wir guter Dinge.

Funcom | Eidos | März 2008

Das Schwarze Auge 4: Drakensang

Knapp zwölf Jahre liegt das bisher letzte Abenteuer im virtuellen Aventurien, der Welt von **Das Schwarze Auge**, zurück. Entwickler Radon Labs werkelt nun mit viel Liebe zum Detail an **Drakensang** und verspricht, endlich wieder ein klassisches Rollenspiel zu veröffentlichen. Die stimmige Welt mit ihren verschiedenen Schauplätzen und die gelungene Charakterentwicklung überzeugen. Für uns die deutsche Rollenspielhoffnung 2008.

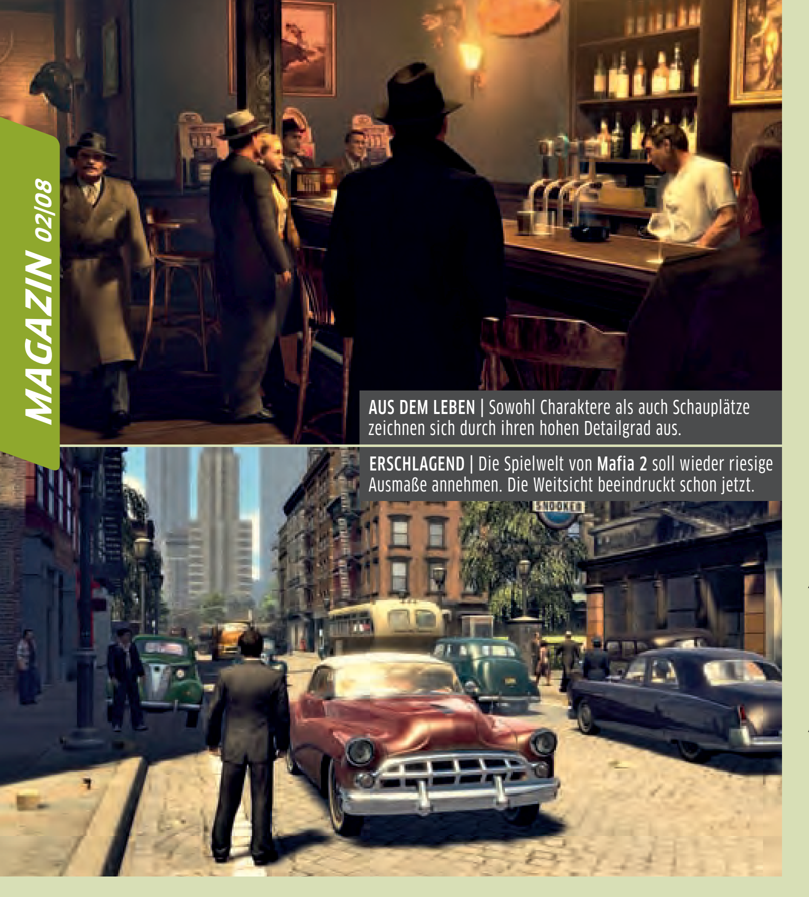
Radon Labs | Dtp | 2. Quartal 2008

A Vampyre Story

Tragisch: Mona De Laffite möchte Operndiva in Paris werden, ist aber unglücklicherweise zur Vampirdame mutiert. **A Vampyre Story** stellt Sie somit vor die Aufgabe, Mona dabei zu helfen, sich zurückzuverwandeln. Ein Unterfangen, das Entwickler Autumn Moon Entertainment in alter **Monkey Island**-Manier witzig gestaltet und mit allerlei Rätseln spickt. Das bisher Gezeigte lässt darauf hoffen, dass ein Adventure in LeChucks Gewichtsklasse auf uns zukommt.

Autumn Moon Entertainment | Crimson Cow | 2. Quartal 2008





AUS DEM LEBEN | Sowohl Charaktere als auch Schauplätze zeichnen sich durch ihren hohen Detailgrad aus.

ERSCHLAGEND | Die Spielwelt von **Mafia 2** soll wieder riesige Ausmaße annehmen. Die Weitsicht beeindruckt schon jetzt.

Mafia 2

Fünf Jahre sind vergangen, seit Sie in Illusion Softworks' **Mafia** in der Rolle von Thomas Angelo in die Unterwelt der fiktiven Stadt Lost Heaven abtauchten. Verfolgungsjagden, Alkoholschmuggel, Liebe und Verrat beherrschten die packende Mafia-Geschichte, die im Amerika der 30er-Jahre angesiedelt war.

Zur diesjährigen Spielemesse GamesConvention kündigten Publisher Take 2 und Entwickler Illusion Softworks den heiß ersehnten Nachfolger an. Bisher sind nur wenige Informationen bekannt: In Mafia 2 verschlägt es Sie in eine noch unbekannte Stadt der 40er-Jahre, Ihr Abenteuer zieht sich sogar bis in die 50er. Auch über den Helden will man noch nichts verraten. Der auf den bislang veröffentlichten Bildern zu erkennende, vermeintliche Hauptcharakter sieht Thomas Angelo jedoch verblüffend ähnlich. Es liegt die Vermutung nahe, dass Sie in die Haut seines Sohnes schlüpfen.

Die grafische Qualität der Screenshots spricht für sich. Detaillierte Charaktere, Fahrzeuge, Gebäude und eine in sich stimmige Welt lassen erahnen, dass die tadellose Technik genau wie im Vorgänger die Atmosphäre stark unterstützt.

Der Erfolgsdruck ist hoch, da **Mafia** ein faszinierendes Meisterwerk ist. Wir sind sicher, dass Illusion Softworks damit umzugehen versteht. Schließlich hat der Entwickler ja schon einmal gezeigt, dass er weiß, worauf es bei einem gut inszenierten Gangster-Thriller ankommt.

Illusion Softworks | Take 2 | 2008

ACTION



RABIAT | Um seine Haut zu retten, schreckt Nico Bellic vor nichts zurück – wie in der **Grand Theft Auto**-Reihe üblich.

Grand Theft Auto 4

Nico Bellic ist ein Antiheld, wie er im Buche steht. Der osteuropäische Einwanderer will seinen American Dream verwirklichen, gerät dabei aber mit dem Gesetz und der russischen Mafia in Konflikt. Die Geschichte von **Grand Theft Auto** 4 soll realitätsnaher wirken als in den Vorgängern. Dabei hilft die eigens entwickelte Rage-Engine, die eine riesige Welt zaubert und ohne Ladezeiten auskommt. Bislang haben Take 2 und Rockstar Games noch keine PC-Version von **GTA** 4 angekündigt, eine Umsetzung halten wir aber – wie schon beim Vorgänger – für wahrscheinlich.

Rockstar Games | Take 2 | 2008

Far Cry 2

Jack Carver, der Held aus **Far Cry** (dt.) ist passé, genau wie das karibische Inselflair. Stattdessen schickt Sie Ubisoft auf den Schwarzen Erdteil. Das virtuelle Afrika bietet jede Menge Raum für actionreiche Schießereien und Experimente mit der zerstörbaren Umwelt. Die für **Far Cry** 2 eigens entwickelte Dunia-Engine simuliert Tag-und-Nacht-Wechsel sowie Wetterumschwünge realistisch. Machen Sie sich also auf eine unterhaltsame Safari gefasst.

Ubisoft Montreal | Ubisoft | 1. Quartal 2008

Tiberium



Vorschau ab Seite 52

Der taktische Ego-Shooter **Tiberium** schickt Sie als Battle Commander an die futuristische Front gegen die außerirdischen Scrin. Dabei befehligen Sie Einheitengruppen aus Infanterie, Kampfläufern oder Orca-Luftjägern, nehmen Tiberiumfelder ein und ergründen das Geheimnis des Scrin-Turmes aus **Command & Conquer** 3: **Tiberium Wars**. Die passende Optik besorgt Epics **Unreal**-Engine 3. Wir sind gespannt!

EA Los Angeles | Electronic Arts | 2008

Assassin's Creed

Jerusalem, Damaskus und Akkon sind – historisch akkurat nachgebildet – die Schauplätze für das Abenteuer des Assassinen Altaïr. In seiner Haut verüben Sie zur Zeit der Kreuzzüge politische Attentate. Das Spiel lässt Sie immer wieder staunen: Altaïr flüchtet über Dächer und durch Häuserschluchten, schubst Gegnern Hindernisse in Form von Passanten vor die Nase und behauptet sich in top choreographierten Schwertkämpfen. Fantastisch!

Ubisoft Montreal | Ubisoft | 1. Quartal 2008


MANCHE LEUTE MÜSSEN AUCH
WEIHNACHTEN ARBEITEN.
Damit Du ab Februar 2008 zocken kannst.
Conflict: Denied Ops kommt!
Weitere Infos findest Du auf www.conflictdeniedops.com
Games for Windows
XBOX 360
LIVE
CONFLICT
DENIED OPS
PLAYSTATION 3
eidos
Conflict: Denied Ops © Eidos Interactive Limited, 2007. Developed by Pivotal Games Limited. Published by Eidos Interactive Limited, 2007. Conflict, Denied Ops, Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies.

Starcraft 2

Obwohl schon knapp zehn Jahre alt, erfreut sich **Starcraft** noch immer größter Beliebtheit. Vor allem die E-Sport-Szene hat das Echtzeit-Strategiespiel aus dem Hause Blizzard für sich entdeckt: Turniere füllen in Asien ganze Stadien und bestimmen das abendliche Fernsehprogramm.

Kein Wunder, denn obgleich **Starcraft** technisch ohne Frage nicht mehr mit aktuellen Konkurrenztiteln mithalten kann, steht es für ein perfektes Balancing. Daran möchte Blizzard beim Nachfolger **Starcraft 2** anknüpfen. Die bekannten Fraktionen (Terraner, Protoss, Zerg) bleiben bestehen, lediglich einige neue Einheiten wie der Stalker, die Immortals oder Jetpack-Infanteristen kommen hinzu. Die Schlachten wirken vertraut: Sowohl Karten als auch Interface erinnern stark an den Vorgänger. Die neue Engine setzt die Truppenmassen gleichzeitig spektakulär in Szene.

Bezüglich der Einzelspielerkampagne zeigen sich die Entwickler derweil bedeckt. Bislang steht nur fest, dass alle Charaktere, die in **Starcraft** überlebt haben, wieder eine Rolle spielen. Zudem verspricht Blizzard eine mindestens genauso spannende und unterhaltsame Geschichte wie die des Vorgängers.

Da die Kalifornier seit Titeln wie **Diablo 2** und **World of Warcraft** für nahezu perfekte und wundervoll stimmige Spiele bekannt sind, erwartet uns ganz sicher ein großartiger Strategietitel.

Blizzard | Activision | Termin nicht bekannt



GEFÄHRLICH | Das Protoss-Mutterschiff (Mitte) stellt aufgrund drei verschiedener Waffen eine große Bedrohung dar.



ALTBEKANNT | Einheiten und Karten sehen trotz neuer Engine genauso aus wie im Vorgänger.

STRATEGIE



Spore

Vom Einzeller, der ums Überleben kämpfend durch die Ursuppe schwimmt, zum Herrscher der Welt, nein, der Galaxis. Ihre Aufgabe in Will Wrights eigenwilligem Strategie-**Sims**-Mix klingt anspruchsvoll. Erstellen Sie eigene Kreaturen, gründen Sie Stämme und Zivilisationen und erobern Sie den Weltraum. Die verschiedenen, umfangreichen Spielphasen in **Spore** stellen Sie vor immer neue Herausforderungen und verlangen taktisches Geschick sowie soziale Kompetenz. Ein innovatives Kunstwerk, das lange Zeit vor den Bildschirm fesselt – wenn nichts schiefgeht.

Maxis | Electronic Arts | 1. Quartal 2008

Empire: Total War

Japan, Rom und das mittelalterliche Europa waren bisher die Schauplätze der **Total War**-Reihe. Mit **Empire: Total War** verschlägt es Sie ins 18. Jahrhundert, in dem Sie unter anderem den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg virtuell nacherleben. Erstmals schaffen es dafür Schiffe, Musketen und Kanonen in das **Total War**-Universum und sorgen für noch mehr taktischen Tiefgang.

Creative Assembly | Sega | 2008



UNTERGANG | In den neuen Seeschlachten entscheiden auch die Wettereffekte über Sieg oder Niederlage.

Universe at War: Angriffsziel Erde

Die Story, dass Außerirdische die Erde angreifen, ist nicht neu. Dafür zeichnen drei Fraktionen, die sich allesamt unterschiedlich geben, ein tief gehender Forschungsteil sowie eine umfangreiche Kampagne **Universe at War** aus. Die Macher, die schon an **Command & Conquer** mitgearbeitet haben, besitzen eben ein Gespür für Strategiespiele. Überzeugen Sie sich selbst anhand der Demo auf unserer Extended-DVD.

Petroglyph | Sega | 25.1.2008

Tom Clancy‘s Endwar

Fällt der Name Tom Clancy, sind **Splinter Cell** oder **Rainbow Six** nicht weit. **Tom Clancy‘s Endwar** beschreitet erstmals strategische Wege und zeichnet das Bild eines fiktiven dritten Weltkriegs. Eine Online-Kampagne vereint Einzel- und Mehrspielerteil. Ubisoft hat **Endwar** bislang nur für Xbox 360 und Playstation 3 angekündigt, eine PC-Fassung ist jedoch wahrscheinlich.

Ubisoft Shanghai | Ubisoft | Termin nicht bekannt




ALTERNATE™



THE WAY NVIDIA. IT'S MEANT TO BE PLAYED™

www.nvidia.de/nzone

Crytek® empfiehlt NVIDIA® GeForce® Grafikprozessoren für *Crysis*®

CRYSIS

www.electronic-arts.de/crysis

EA CRYTEK

Nutze das volle Spielepotenzial Deines PCs: NVIDIA® GeForce® Grafikprozessoren garantieren einen Leistungsschub bei den allerneuesten PC Spielen. NVIDIA GeForce® ist erste Wahl bei PC Gamern weltweit.

NVIDIA GeForce

www.nvidia.de

PCIe Grafikkarte

ASUS EN8800GTX/HTDP

High-End Grafikarte für maximale Performance auch bei den anspruchvollsten PC-Spielen.

- NVIDIA® GeForce™ 8800 GTX Grafikchip
- 768 MB GDDR3-RAM (384 Bit)
- 575 MHz Chiptakt • 1.800 MHz Speichertakt
- DirectX 10, OpenGL 2.0
- 2x DVI-I (HDCP, Dual-Link), TV-Out
- SLI™ ready



389,-

Sockel 775 Mainboard

MSI P7N SLI Platinum

Leistungsfähiges Mainboard mit 3-Way SLI-Unterstützung für moderne INTEL® CPUs.

- NVIDIA® nForce™ 750i SLI™ Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 4x S-ATA II RAID
- 2x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x16, 1x PCI x1, 2 PCI
- 4x USB 2.0, 2x FireWire
- Gigabit-LAN • 8-Kanal Sound
- ATX

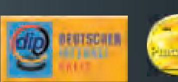


179,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

Mehr von ALTERNATE gibt's auf den Seiten 96-97










24 Stunden Bestellhotline:



WWW.ALTERNATE.DE



DEAL DES JAHRES

Activision Blizzard: Die neue Nr. 1



Von: Petra Fröhlich

Activision und Vivendi verschmelzen zum weltgrößten Spielehersteller. Doch was bedeutet das für uns Spieler?

1 Warum schließen sich Activision und Vivendi Games zusammen?
Activision ist bekannt für Serien wie **Call of Duty**, **Tony Hawk** und jede Menge Lizenzspiele (**Star Wars**, **Spider-Man**, **Shrek**). Zu Vivendi Games gehören unter anderem die Marken Sierra (**F.E.A.R.**, **World in Conflict**) und natürlich Blizzard (**Warcraft**, **Starcraft 2**). Electronic Arts (**Die Sims**, **FIFA**), bislang unangefochtene Nummer 1 im Spielebereich, wird dadurch vom Thron verdrängt – niemand macht mehr Umsatz mit Computerspielen als Activision Blizzard. Gleichzeitig verfügt der neue Gigant auch über die Nummer 1 bei den Online-Rollenspielen: **World of Warcraft**. Die Firmen ergänzen sich perfekt, sind weltweit aktiv, profitabel und kämpfen jetzt auf Augenhöhe mit EA.

2 Was bedeutet die Fusion für Blizzard?
Kein anderes Spielestudio genießt so hohes Ansehen wie Blizzard. Die Abogebühren von weltweit 9,3 Millionen **WoW**-Spielern machen Blizzard zu einem der profitabelsten Spielehersteller der Welt: Von 750 Millionen Euro Umsatz bleiben rund 40 Prozent als Gewinn übrig – etwa 350 Millionen Euro. Blizzard geht nach eigener Aussage davon aus, dass der Zusammenschluss keine Auswirkungen auf das Studio und kommende Spiele wie **Starcraft 2** hat. Bereits unter dem Vivendi-Dach hat sich Blizzard unter keinen erkennbaren Druck setzen lassen: Die Kalifornier werden auch künftig selbst entscheiden, welche Spiele zu welchem Zeitpunkt für welches System erscheinen.

3 Wenn Activision und Vivendi Games fusionieren: Warum heißt die neue Firma „Activision Blizzard" und nicht „Activision Vivendi"?
Blizzard ist im Vergleich zu Vivendi natürlich die weltweit bekanntere Marke – und es macht auch nach außen deutlich, dass Blizzard in der neuen Firma seine Eigenständigkeit behalten wird.

4 Tauchen auf Blizzard-Verpackungen künftig neue Logos auf?
Nein. Logo und Packungsdesign werden nicht verändert; umgekehrt prangt auf **Guitar Hero 4** kein Blizzard-Logo.

5 Wie wird Electronic Arts reagieren?
Experten gehen davon aus, dass Electronic Arts nach Pandemic (**Full Spectrum Warrior**, **Battlefront 2**) und Bioware (**Knights of the Old Republic**, **Neverwinter Nights**) weitere Studios zukaufen will. Denkbar ist auch eine Erhöhung des EA-Anteils an Ubisoft (**Splinter Cell**, **Die Siedler**)



– der beträgt aktuell rund 20 Prozent. Allerdings wehrt sich Ubisoft. Zudem sind die Franzosen derzeit sehr erfolgreich – der Aktienkurs hat sich binnen eines Jahres mehr als verdoppelt. Mögliche Ziele von EA wären langjährige Partner wie Crytek (**Crysis**) oder Valve (**Half-Life 2**). Nicht ausgeschlossen ist aber, dass Electronic Arts selbst Opfer einer Übernahme wird: Disney, Microsoft und Time Warner wollen sich im Spielebereich verstärken.

6 Hat Activision Blizzard bereits neue Spiele angekündigt?

Ja. Unter anderem wurde die Entwicklung von **Call of Duty 5**, **Guitar Hero 4** und eines neuen **James Bond**-Spiels bestätigt. Blizzard entwickelt derzeit neben dem **World of Warcraft**-Add-on **Wrath of the Lich King** und **Starcraft 2** mindestens ein weiteres, noch geheimes PC-Spiel.

7 Kann ich jetzt World-of-Warcraft-Aktien kaufen?

Sobald die Fusion vollzogen ist: Ja. Aber: Die Aktienkurse von Spieleherstellern schwanken enorm: Verschiebt sich ein Spiel um wenige Wochen oder erfüllt ein Hit die Erwartungen nicht, wird dies von den Börsianern sofort bestraft. Spiele-Aktien gelten als besonders risikoreich.

8 Activision ist vor allem für Konsolenspiele bekannt. Kommen jetzt auch Xbox-360- und Playstation-3-Besitzer in den Genuss von World of Warcraft?

Blizzard-Boss Mike Morhaime: „Derzeit gibt es keine Pläne, Blizzard-Spiele auf Konsolen zu portieren." Was natürlich nicht heißt, dass dies morgen, nächsten Monat oder 2009 nicht doch passieren könnte.

9 Verschieben sich durch den Deal Blizzard-Spiele wie Starcraft 2?

Blizzard sagt: Nein.

10 Warum nennt PC Games nicht Activision Blizzard als Publisher von Call of Duty 4 (Einkaufsführer, Charts etc.)?

Noch müssen die Aktionäre und die Kartellbehörden dem Mega-Deal zustimmen. Erst dann – gerechnet wird mit einem Zeitpunkt im ersten Halbjahr 2008 – gilt Activision Blizzard als eine Firma. ❑

DUELL DER GIGANTEN

Diese beiden Firmen entscheiden darüber, was in den nächsten Jahren gespielt wird: PC Games vergleicht die mächtigsten Spiele-Publisher der Welt.

	Activision Blizzard	Electronic Arts
Zahlen + Fakten	3,8 Milliarden Dollar Umsatz + 6.000 Mitarbeiter weltweit	3,1 Milliarden Dollar Umsatz + 6.000 Mitarbeiter weltweit
Bekannteste Spiele und Serien	Call of Duty, World of Warcraft, Starcraft, Diablo, Warcraft, F.E.A.R., World in Conflict, Guitar Hero, Spider-Man, Spyro, Ghostbusters, Scarface, Star Wars, Tony Hawk	Die Sims, Need for Speed, Medal of Honor, Burnout, Hellgate: London, Schlacht um Mittelerde, Battlefield, Command & Conquer, Harry Potter, Crysis, Sim City, FIFA/NBA/NFL/NHL
Stärken	Exzellenter Ruf von Blizzard; viele bekannte Marken; **World of Warcraft**; top bei Action, Strategie und Familienunterhaltung	Bekannte Film- und Sportlizenzen, erfolgreiche Serien; stark bei Sport, Rennspiel, Action und Strategie; produziert Bestseller für PC, Xbox 360 und PS3
Schwächen	Fehlanzeige bei Sport- und Rennspielen; außer **World of Warcraft** keine Rollenspiele	Noch bedeutungslos im Online-Rollenspiel-Sektor; muss Rückstand bei Wii/DS aufholen
Das sagen die Chefs	„Wir wollten schon immer der größte Spielehersteller werden. Jetzt haben wir das Ziel erreicht." (Activision-Boss Bobby Kotick)	„Wir langweilen die Leute zu Tode, weil die Spiele immer schwerer werden." (EA-Chef John Riccitiello)

FISCH SUCHT FAHRRAD

Immer weniger, dafür immer größere Spielehersteller: Wir nennen die heißesten Spekulationen auf dem Heiratsmarkt.



Wahrscheinlichkeit **70%**
EA ist schon jetzt an Ubisoft beteiligt, doch die Franzosen wollen unabhängig bleiben.



Wahrscheinlichkeit **30%**
Ergänzt sich nicht optimal: In den Take-2-Genres Sport und Action ist EA schon selbst gut vertreten.

Wahrscheinlichkeit **50%**
Lara Croft steht seit langem zum Verkauf – und es gibt viele Interessenten.







Wahrscheinlichkeit **40%**
Dank erfolgreicher Pixar-Spiele (**Nemo**, **Cars**) ist THQ ein attraktiver Partner für große und kleine Firmen.



Wahrscheinlichkeit **10%**
Für Microsoft ein finanzielles (Schn)Häppchen. Aber: Teure EA-Lizenzen lohnen sich nur, wenn weiterhin auch Wii, DS und PS3 bedient werden.


Premiere HD/Discovery HD
jetzt 3 Monate gratis*
+ HD-Receiver für Sat oder Kabel
Receiver-Beispiel
für nur € 199,–!
©Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved.

▲ **TIEFER FALL** | Stefan Weiß klettert auf Dächern herum, um Abschüssen zu entgehen. Das Bild beweist, wie ihm das gelungen ist: gar nicht.

▶ **COD-4-SOLDATEN** | Zum Event sind erschienen (von links): Sabrina, Katja, Niko und Richi. Gebäude fallen aus Furcht zusammen, wenn sie auftauchen – siehe Schuttberg hinten im Bild.

MEHRSPIELER-EVENT

Call of Duty 4

Von: Thomas Weiß

Die Redaktion lädt Leser zum Mehrspieler-Duell – offenbar mit umgeschnallten Zielscheiben.

AUF AB-18-DVD

● MEHRSPIELER-TEST

Unserem Ruf zur Pflicht folgen vier Gäste, die PC Games im Zuge eines Mehrspieler-Events zu **Call of Duty 4** sucht. Es rücken an: Richi, Niko, Sabrina und Katja. Es stehen gegenüber: eine Reihe von Computec-Kriegern, von Redaktion bis Layout.

Richi kommt als Erster an. Er hat einen Talisman als Schatten, zierlich, blondes Haar, wenig Mordlust im Blick. Man weiß: Das Mädel spielt nicht, sondern unterstützt moralisch. Der Reihe nach trifft der Rest ein. Als noch ein Paar gemischten Geschlechts auftaucht, geht Layout-Leiter Marco Leibetseder von einer Wiederholung der Rollenverhältnisse aus. Nur dass Sabrina am Rechner Platz nimmt, während ihr männlicher Begleiter im Hintergrund bleibt.

Vielleicht trägt diese Überraschung zu einer Verschlechterung der spielerischen Leistung Marcos bei, denn er soll die nächste Zeit derjenige sein, der seinen sympathischen Verdruss über Bildschirmtode am lautesten kundtut – mit Worten, die in Talkshows ausgepiept würden.

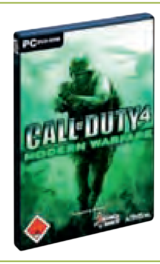
Niko und Katja sind die beiden einzigen Solisten; sie wagen sich ohne Unterstützung in die Höhle des Löwen, die eigentlich Gamelab heißt und gar nicht schlimm ist, weil dort gespielt wird und nicht gefoltert. Wenn gerade keine Gäste wie diese im Haus sind, testen PC-Games-Redakteure dort die neuesten Spiele auf Tauglichkeit.

Zum Warmwerden soll der Domination-Modus dienen. Darin gibt es drei Flaggenpunkte auf der Karte. Das Team, das sie erobert und hält, gewinnt.

Ausdrücklich gilt es an dieser Stelle zu betonen, dass wir, die Computec Media AG, das erste Match für uns entscheiden. Marco, Video-Redakteur Felix Helm, Chef vom Dienst Stefan Weiß und On-

PC GAMES MEHRSPIELER-EVENT: WAS IST DAS?

Call of Duty 4 statt Sneak Peek. Warum? Weil der Shooter so viel Exemplare absetzt, dass die Hersteller ihre Geldscheine besser mit einer Baggerschaufel mischen, bevor sie Schimmel ansetzen. Im Ernst: Wir wollten aus erster Hand erfahren, was den Mehrspieler-Modus des Ego-Shooters so attraktiv macht – und luden ein.



Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek oder Mehrspieler-Events kann jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

pcgames.de

Als Dankeschön erhielten unsere Gäste:
▮ Vollversion Call of Duty 4: Modern Warfare



NAME: Katja (Soho76) ALTER: 31 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Battlefield, Call of Duty

GESICHTSMUSKELN | Katja gewinnt meistens, siehe links. Manchmal wird sie auch abgeschossen, siehe unteres Bild.

KATJAS PROFIL:

Als sich Katja für das Mehrspieler-Event bewirbt, nennt sie eine Auswahl ihrer bisherigen Spiele: Battlefield 2 und 2142, wo sie immer noch aktiv ist, Call of Duty 2, F.E.A.R., Joint Operations – wir müssen an dieser Stelle aus Platzmangel abbrechen. Auf die Frage, was denn ihre Freunde dazu sagen, dass wir sie einladen, entgegnet sie nüchtern: „Freunde?“ Wir fassen das nach dem Kennenlernen als Scherz auf: Gnadenlos ist Katja nämlich nur beim Spielen, unter Menschen kommt ihre sympathische Art zum Vorschein. Den Multiplayer-Part von Call of Duty 4 findet sie – Zitat – „wirklich spitze“, doch sie wünscht sich ein gescheites Squad-System, eines, das Teamplay fördert. Und gegen einen Koop-Modus hätte sie auch nichts einzuwenden.

RICHIS PROFIL:

Richi ballert und taktiert unter der Flagge des Clans TeamRudy-102. Wir müssen das erwähnen. Erstens weil er uns drum bittet, zweitens weil wir Angst haben, bei Nichterfüllung seiner Bitte auf der Abschussliste des Clans zu landen. Während unserer Befragung sagt Richi, zu spielen solle für ihn nur ein Hobby bleiben. Unter diesen Umständen möchten wir nicht wissen, wie er abgehen würde, nähme er die Sache ernst. Lässt du uns am virtuellen Leben, wenn wir deine Grüße ausrichten? Richi sendet welche an Blizi, Cyber, Kamil, Score, Lord_ich und Spoofer.



GUT GESPIELT | Im Bild rechts verkündet Richi: „Ich erkenn die Position von Spielern anhand abgefeuerter Patronen.“ Die Redaktion stellt hierzu fest: Er hat Recht.

NAME: Richard Steckel (COACH) ALTER: 27 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Sim City, Call of Duty 2 bis 4

line-Autor Sebastian Thöing gehen an ihre Grenzen, um die Angetretenen gleich von Beginn an auf eine Weise einzuschüchtern, die keine Erholung mehr zulässt. Vor allem Sebastian überrascht durch seine Fähigkeit, die Maus zu bedienen. Immerhin testet er normalerweise Rennspiele. Wir mussten ihm einschärfen, dass Lenkräder eine unüberwindbare Inkompatibilität zu Call of Duty 4 aufweisen. Nein, Sebastian, es gibt auch keinen inoffziellen Patch.

Warum sich der Spieß im Folgenden umdreht, wissen die Beteiligten der einsteckenden Seite zuerst nicht. Dann kriegen sie eine Ahnung, die weh tut und auf den Namen Richi hört. Der Clan-Spieler hat seine Config-Datei im Gepäck gehabt, um sie vor Beginn auf den Rechner zu kopieren. Heißt: Tastaturbelegung, Mausgeschwindigkeit, schlicht alles Einstellbare ist auf seine Bedürfnisse zugeschnitten.

Er hat außerdem dabei: Eine G9-Maus, die sich mittels anbringbarer Gewichte schwerer machen ließe, sollte man das wünschen. Sabrina sagt irgendwann: „Ich will nicht gegen ihn spielen.“ Aber warum denn nicht? „Weil er gut ist.“ Die anderen sind geneigt, sich ihrer Meinung anzuschließen. Natürlich im Freundschaftlichen.

Sabrina kommt aus der Battlefield-Ecke und erlebt Call of Duty 4 zum ersten Mal. Das erfordert Mumm: Ohne Vorkenntnissen aufzukreuzen. Ihre Jungfräulichkeit hätte ihr niemand angemerkt, denn sie zeigt Können beim Zielen.

Marco verzieht später, als er erfährt, dass Sabrina kein Vorwissen mitgebracht hat, das Gesicht. Auf eine Weise, die keine Beschreibung zulässt und wohl Entsetzen ausdrücken sollte. Während er spielt, bereitet ihm aber vor allem jemand anders Probleme: Katja.

Die „passionierte FPS-Zockerin“, wie sie sich selbst nennt, scheint durch puren Zufall (auf) Marco zu treffen. Bis sich der Zufall in die Gewissheit wandelt, dass ihre Bezeichnung keiner Grundlage entbehrt. Sie wirft sich bei Gegnerkontakt reflexartig ins Gras, gibt kontrollierte Feuerstöße ab.

Den Moderator des Events und Verfasser des Artikels über-



FRAGGEN? FLAGGEN! | Im Herrschaftsmodus stehen Flaggen an ausgewählten Position. Wer sie einnimmt, gewinnt.



DIE MENGE MACHT'S | Je mehr Personen um eine Flagge herumstehen, desto schneller ist die Position eingenommen.



NAME: Sabrina (Venuz) ALTER: 23 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Battlefield

MODE-AFFIN | Schauen Sie aufs Dekolleté. Versuchen Sie jetzt, den Blick nach rechts zu verlagern: Sabrina trägt ihren Nickname „Venuz" auf dem Oberteil.

„Mir gefällt die Flaggenhatz am besten."

SABRINAS PROFIL:
Ihre Haarlänge deutet nicht darauf hin, dass Shooter zu ihrem Lieblingsgenre gehören – was sie aber tun. Vielleicht will sie ihre Gegner auch nur in Sicherheit wiegen. Wir hätten stutzig werden sollen, als sie nach einer Maus verlangt, die die Bezeichnung Razer Copperhead trägt. Versuche, sie durch eine Ausgabe (zweideutig!) der Play Vanilla zu besänftigen, schlagen fehl. Über den Mehrspieler-Part sagt Sabrina: „Das Spiel macht mir wirklich Spaß, und das tun nur die wenigsten." Sie fügt hinzu, nicht ohne Erstaunen derjeniger, die sie im Laufe der Matches abschießt: „Ich werde mehr darüber sagen können, wenn ich zu Hause einen PC habe, auf dem das Spiel läuft." Lass uns deinen Erfolg unter Anfängerglück kategorisieren. Bitte?

ÜBERRASCHUNG | In den verwinkelten Levels stößt man unverhofft auf Gegner. Dann braucht es gute Reflexe.

kommt schließlich Mitleid bei der Vorstellung pausenloser Erniedrigung durch Frauenhände. Also verwickelt er Katja während des Spielens in ein Gespräch, will abstruse Dinge wissen: „Warum spielst du eigentlich nicht Die Sims?" Katjas Antwort: „Weil es langweilig ist." Gut, wäre das geklärt.

Der Moderator lässt nicht locker: „Aber ungewöhnlich ist es schon, dass eine Frau lieber Ego-Shooter als Die Sims spielt. Und wie hast du eigentlich deinen Soldaten ausgerüstet?" – „Ich benutze momentan die Fähigkeit Tiefenwirkung, um durch Wände zu schießen." Dann, endlich, ein Freudenschrei aus der Ecke Marcos. Er hat Katja erwischt. Ablenkungsmanöver geglückt.

Niko entpuppt sich als Fiesling. Bei Munitionsmangel schaltet er nicht auf die Pistole um, sondern greift zum Messer. „Damit braucht es im Gegensatz zur Pistole kein genaues Zielen, wenn man nah am Gegner dran ist." Es muss für seine Opfer zermürbend sein, so draufzugehen.

Die Gäste gewinnen bedeutend mehr Matches. Man wechselt den Spielmodus, will Search & Destroy laufen lassen – in der Hoffnung, Neues bringe neue Chancen. Doch es bringt bloß ein Mehr an Kommunikation. Im Modus, wo beide Teams eine Bombe beim Gegner zu platzieren haben und ausscheiden, sobald man sie abschießt, wird viel gesprochen: „Auf dem Hügel!" – „Hinter der Tonne!" – „Links vom Autowrack!" – Einmal führen wir mit 8 zu 2. Und verlieren mit 8 zu 10. Pizza-Pause. Dringend.

An dieser Stelle des Events stehen keine virtuellen, sondern echte Leben auf dem Spiel. Die Situation trägt sich beim Essen zu, als Marco ein Erlebnis verkündet, für das wir uns bei allen Lesern entschuldigen: „Ich denk mir nix Böses, da springt mir Richi mit seinen Klöten voraus ins Gesicht und killt mich."

Die Menge bricht in Gelächter aus, riskiert, dass Essensreste die Speiseröhre verstopfen und zum Tod durch Ersticken führen. Alle kommen glimpflich mit einem Muskelkater in der Bauchgegend davon. Das Trauma hat auf der Karte Wet Work stattgefunden, einem Schiff mit verwinkelten Gängen, unüberschaubaren Hindernissen und wenig weiten Flächen. Wie gemacht für solche



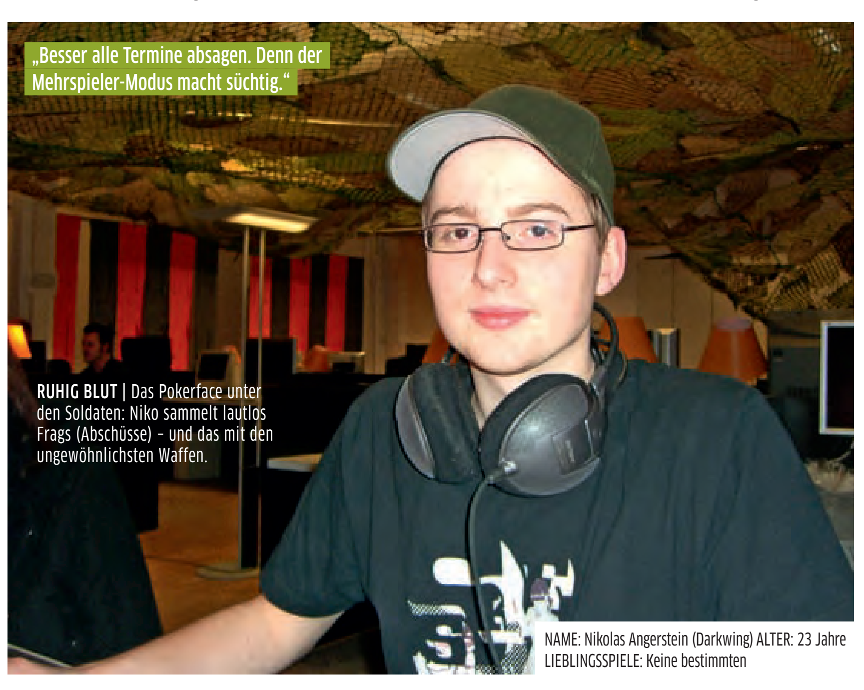
ACH FRAU! | Derjenige, der umfällt, ist Stefan Weiß. Diejenige, die ihn umfallen lässt, ist Katja aka Soho76.



ABGEHOLZT | Material aus Holz ist gefährlich, weil es Schüsse durchlässt. Dadurch gewinnen die Matches an Taktik.



NIKOS PROFIL:
Niko hinterlässt bei seiner Bewerbung zum Event einen harmlosen Eindruck. In der Redaktion angekommen, bringt er seine Opfer zur Raserei: Er geht als Einziger mit Scharfschützengewehr und Messer ins Gefecht, vor allem mit Letzterem. Später scheinen sich die Gründe zu offenbaren. Denn die Frage, wie er die ersten Stunden im Mehrspieler-Part erlebt hat, beantwortet er so: „Obwohl man gerade am Anfang doch extrem oft den Messertod stirbt, gefiehl mir das Spiel sofort." Da haben wir's. Es ist die Rache, die ihn antreibt! Welche Klasse er am liebsten spielt? „Normalerweise den gemeinen Soldaten mit Sturmgewehr. Natürlich auch mit einigen Abstechern zu den anderen Klassen." Abstechern. Wir müssen weg.


„Besser alle Termine absagen. Denn der Mehrspieler-Modus macht süchtig."

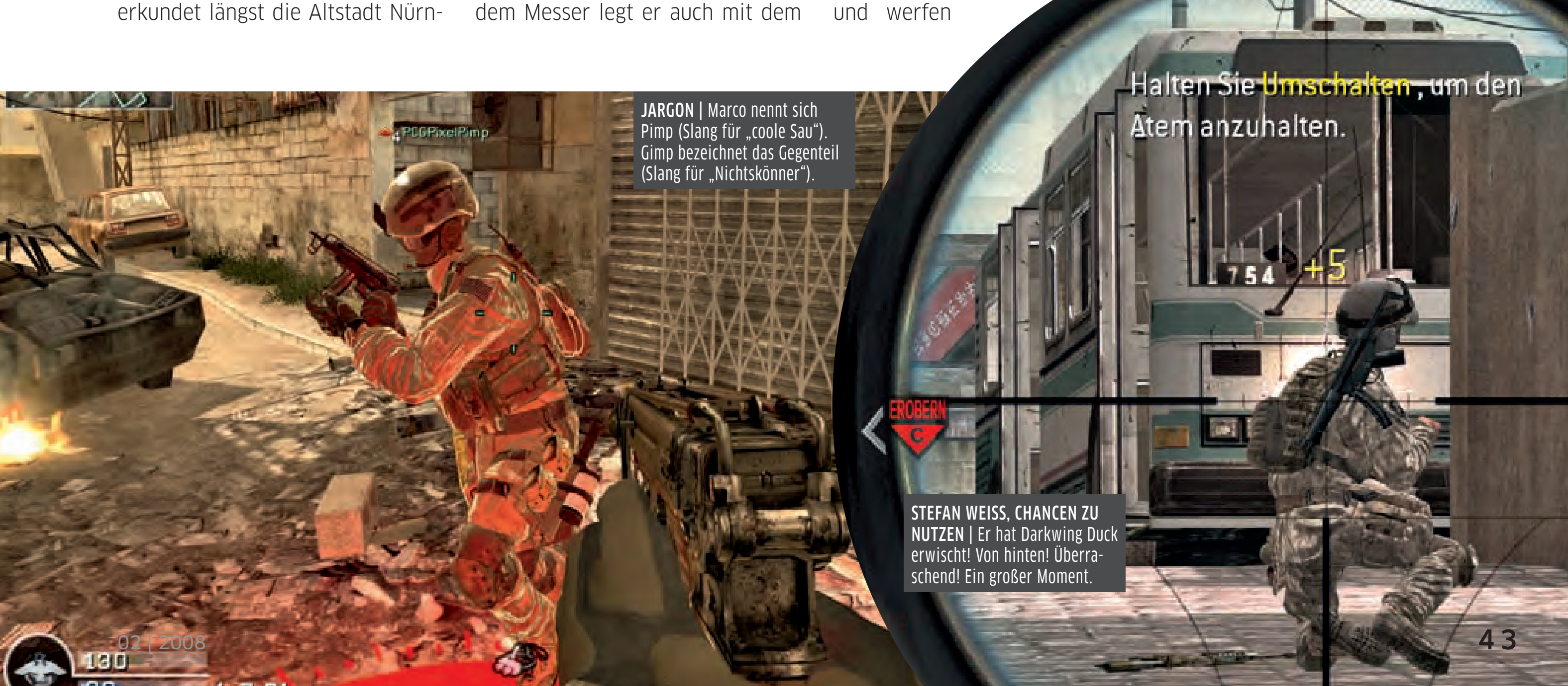
RUHIG BLUT | Das Pokerface unter den Soldaten: Niko sammelt lautlos Frags (Abschüsse) – und das mit den ungewöhnlichsten Waffen.

NAME: Nikolas Angerstein (Darkwing) ALTER: 23 Jahre LIEBLINGSSPIELE: Keine bestimmten

Überraschungsattacken, die – äh – Körperteile involvieren ...

Richi erklärt: „Ich benutze die M4, weil sie trotz Dauerfeuer kaum verzieht und auch auf die Entfernung präzise ist." Auf der Mündung geschraubt: ein Schalldämpfer, erspielt durch Erfahrungspunkte. „Der macht, dass ich beim Schießen auf der Karte nicht erscheine." In Häusern feuert Richi präventiv auf Wände, Türen, Decken. „Aber da ist doch niemand", wendet der Moderator ein. „Aber da könnte", sagt Richi. Und trifft. Sein Talisman erkundet längst die Altstadt Nürnbergs – wahrscheinlich, weil es keiner moralischen Unterstützung bedarf, wenn man Gegner hat wie Felix Helm. Der sagt, ungewöhnlich euphorisch: „Jawoll!" Woraufhin Marco fragt, ungewöhnlich leise: „Was heißt das?" – „Das heißt, dass ich seit einer halben Stunde endlich mal wieder jemand abgeschossen habe." Also abgesehen von den Momenten, in denen er sich mit eigenen Granaten selber in die Luft sprengt.

Niko entscheidet sich für die ungewöhnlichsten Waffen. Neben dem Messer legt er auch mit dem Scharfschützengewehr an; einer Waffe, die selten Verwendung findet. Wohl deshalb, weil zu zielen damit vergleichsweise hohes Fingerspitzengefühl erfordert. Erschwerend wirkt sich das Lauftempo aus, vor allem bei Sprints mit gedrückter „Shift"-Taste. Gutes Stichwort: Tempo. Deathmatch und Team-Deathmatch mag keiner der Anwesenden spielen. Denn das, was man bei Call of Duty 4 einhellig schätzt, hat dort minimal Bedeutung: Taktik. Wild wuseln Spieler auf kleinem Raum und werfen Granaten blind – in der berechtigten Hoffnung auf Treffer. Selbst Spawn-Camping lassen die Entwickler zu: Man stellt sich in der Nähe der Orte auf, wo abgeschossene Spieler im Sekundentakt neu auftauchen, um sie gleich wieder wegzuballern. Derlei wird unter fairen Spielern gehasst, aber von Unruhestiftern eifrig praktiziert. Von den Angereisten fällt niemand in diese Kategorie. ❑



JARGON | Marco nennt sich Pimp (Slang für „coole Sau"). Gimp bezeichnet das Gegenteil (Slang für „Nichtskönner").

STEFAN WEISS, CHANCEN ZU NUTZEN | Er hat Darkwing Duck erwischt! Von hinten! Überraschend! Ein großer Moment.

Mods & Maps

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen Mods und Maps sowie Gratisspiele vor, die vergangenen Monat erschienen sind. Die meisten davon finden Sie auch auf unseren Heft-DVDs, so dass Sie sich gleich in den frischen Spielspaß stürzen können.

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Battlefield 2: Battlegroup Frontlines	–	–	●
Counter-Strike Source: Winter-Map-Pack	●	●	–
Crysis: Map-Pack	●	●	–
Die Siedler 4: Map-Pack	●	●	–
Freelancer: Shrouded Worlds	●	●	–
Half-Life 2: Insurgency	–	–	●
Half-Life 2: Empires	–	–	●
Portal: Map-Pack	●	●	–
The Elder Scrolls 4: Oblivion - Castle of Night	●	●	–
The Elder Scrolls 4: Oblivion - Der grüne Daumen	●	●	–
Unreal Tournament 3: Slaughterhouse	●	●	–



EXPLOSIV | Am Geschütz eines Jeeps ballert der Held auf Benzinfässer und jagt damit feindliche Panzer in die Luft.

Einzel- und Mehrspielerkarten
Spielzeit: unterschiedlich
Schwierigkeitsgrad: Diverse

CRYSIS

Map-Pack

Das ging ja richtig schnell! Nur wenige Tage nach der Veröffentlichung von **Crysis** trudelten bereits die ersten Karten ein. Um Ihnen diese brühwarm zu servieren, setzten wir uns sogleich mit den Mappern in Verbindung. Deshalb finden Sie nun eine Auswahl an interessanten Spielwiesen auf unserer DVD. Den Anfang macht dabei die Einzelspieler-Karte **Frozen Island**. Die Mission beginnt wie im Hauptspiel. Sie springen aus einem Flugzeug und landen auf einer Insel. Allerdings erfreut hier kein sattes Grün Ihre Augen. Ein Schneesturm tobt. Passend zur aktuellen Jahreszeit stapfen Sie also über Eis.

Direkt zu Beginn finden Sie allerhand schlagkräftige Waffen, mit denen sich die zahlreichen Feinde schnell ausschalten lassen. Davon trifft der Held auf wesentlich mehr als im Hauptspiel.

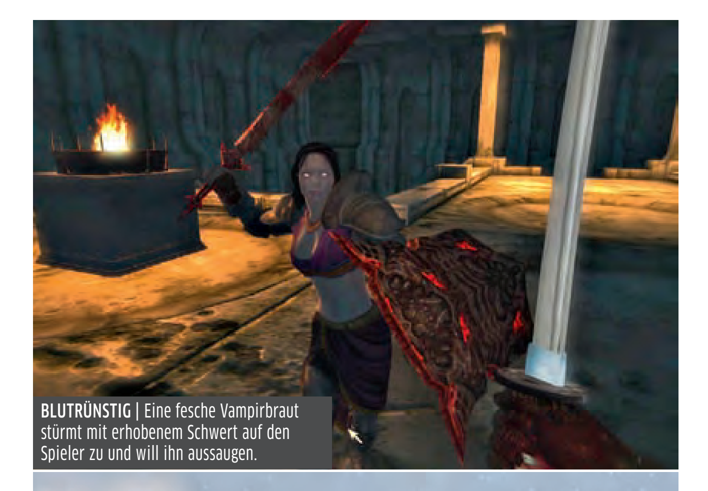


ZUM ABSCHUSS FREIGEGEBEN | Ein Sanitäter-Bot ist im Einzelspieler-Modus ins Kreuzfeuer geraten und stirbt den Heldentod.

BATTLEFIELD 2

Battlegroup Frontlines

Mit historisch korrekt umgesetzten Fahrzeugen, Flugzeugen und Waffen will Sie die **Battlefield 2**-Modifikation **Battlegroup Frontlines** in den Zweiten Weltkrieg zurückversetzen. Die Macher setzen dabei realistisch wirkende Sounds ein, um „die Atmosphäre so authentisch wie möglich zu gestalten" und bieten nach eigenen Angaben „nach bestem Wissen umgesetzte Schauplätze und Schlachten" im Spiel. Da **Battlegroup Frontlines** besonderen Wert auf Realismus legt, zielen Sie über Kimme und Korn und müssen dabei auch auf einen Zoom verzichten. Weil der Spielspaß nicht unter dem Realismus leiden soll, mussten die Macher bei den Fahrzeugen sowie den Durchschlagskräften und Reichweiten von Waffen auch Kompromisse eingehen. Der Mod bietet Mehrspielerschlachten mit Nationen wie England, dem Deutschen Reich, Amerika, Russland oder etwa auch Polen an bekannten Schauplätzen wie Normandie oder Stalingrad. (mb)



BLUTRÜNSTIG | Eine fesche Vampirbraut stürmt mit erhobenem Schwert auf den Spieler zu und will ihn aussaugen.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Castle of Night

Fleißige Mod-Spieler von **The Elder Scrolls 4: Oblivion** werden das Plugin **Castle of Night** von Modder Jason „Sugawara" Tacker schon kennen. Allen anderen sei die Erweiterung hiermit ans Herz gelegt. Zumal sie jetzt von Modder Marlow übersetzt und auch als deutsche Version veröffentlicht wurde, die nun auch mit der deutschen Ausgabe von **Oblivion** kompatibel ist. In **Castle of Night** schlüpfen Sie in die Rolle eines Vampirjägers, der Dracula an seinen Schandtaten hindern soll. Dazu kämpfen Sie sich durch fünf Dungeons einer Burg. Als Lohn für Ihre Mühen ergattern Sie von den erledigten Bossgegnern frische Rüstungssets. Zum Starten der Quest suchen Sie Rinaldo in einem Gebäude in der Stadt Bruma im Norden von Tamriel auf. Laut Autor ist der Mod „besonders schwer" und es empfiehlt sich deshalb, viele Heiltränke in den Rucksack zu stopfen. (mb)

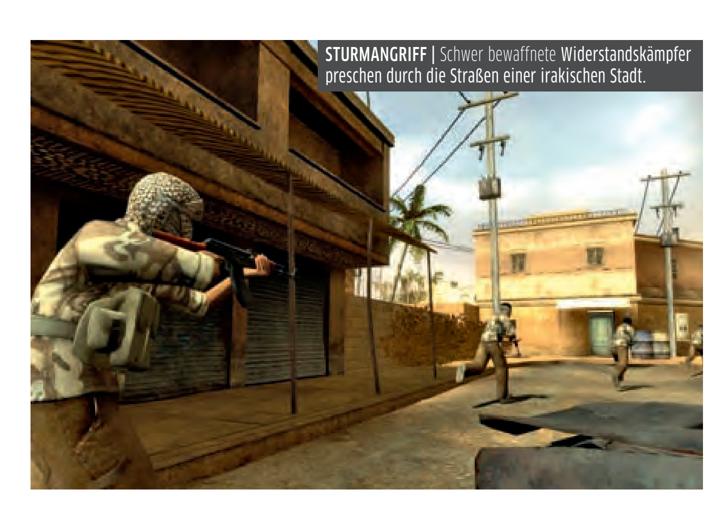

GANZ SCHÖN COOL | Während eines heftigen Schneesturms an der Küste feuert ein Koreaner auf den Spieler.


KAWUMM! | Der Held infiltriert eine Basis der Koreaner. Im Hintergrund explodiert ein Benzindepot.

Glücklicherweise stehen überall explosive Fässer herum, mit denen Sie die anrückenden Horden gekonnt ins Nirwana schicken. Später heizen Sie an Bord eines Jeeps über die Landschaft und bedienen das Geschütz. Eine großartige Geschichte wartet in **Frozen Island** nicht auf Helden. Hier geht es lediglich darum, alle Feinde zu eliminieren und die Schneelandschaft zu erkunden. Wer dennoch etwas Neues erleben will, der steigt in den Helikopter und rauscht damit über die Insel. Einen Hubschrauber fliegen Sie auch in der Karte **AlienZeQ**. Hier erreichen Sie während eines Sturms bei Regen und Blitz eine Insel. Sofort attackieren Legionen an Außerirdischen das Team. Das Spielgeschehen erinnert etwas an die **Serious Sam**-Reihe. Mehrere Wellen von Gegnern greifen an. Aus der Luft und zu Land.

Wem das noch nicht reicht, der stürzt sich am besten auf die beiden Mehrspieler-Karten. Nummer eins heißt **NBtX_Bundundu** und schickt Sie in ein Dschungeldorf. Hier nutzen Sie auch Fahrzeuge, um den Feinden den Garaus zu machen. Taktik ist gefragt, wenn sich die Spieler zwischen den Hütten jagen. Karte zwei hört auf den Namen **NBtX_TankWar**. Wie der Titel vermuten lässt, fahren Sie mit Panzern umher und versuchen so, die Gegner auszuschalten. Aber auch Helikopter stehen zur Verfügung. Die wunderschön gestaltete Karte lädt dazu ein, Sie zumindest im Beobachter-Modus zu erkunden.

Aber natürlich war dies noch nicht alles. **Physis** zeigt, welche spektakulären Physik-Spielereien mit der **Cry-Engine 2** möglich sind. Echten spielerischen Nutzen hat die Karte daher eher weniger und soll einfach nur zu Demon-strationszwecken dienen. Aber die können ja auch Spaß machen, wie etwa der berühmte **Gary's Mod** für **Half-Life 2** beweist. Damit Sie bei der Karten- und Modvielfalt für **Crysis** nicht den Überblick verlieren, liefern wir auch den **Crysis Launcher** mit. Damit verwalten Sie schnell und einfach die Karten und Mods, die Sie für Cryteks Shooter nutzen möchten. Bereits diese ersten Karten zeigen, was mit dem Editor alles möglich ist. Für die Zukunft sind noch wesentlich mehr Mods geplant. Sogar große Kampagnen und eigenständige Geschichten befinden sich in Entwicklung. Wir sind also schon sehr gespannt auf die Mod-Zukunft von **Crysis**. (ab) ❑


STURMANGRIFF | Schwer bewaffnete Widerstandskämpfer preschen durch die Straßen einer irakischen Stadt.

HALF-LIFE 2

Insurgency

Im Irak herrscht der Ausnahmezustand. Das ist im echten Leben so, wie auch im **Half-Life 2**-Mod **Insurgency**. Nicht nur das Szenario ist realitätsnah gewählt, auch das Spielgeschehen an sich setzt auf Realismus. Taktischer und härter haben Sie den Mehrspieler-Modus von **Half-Life 2** noch nicht erlebt. Hier geht es um den Überlebenskampf im Team. Nur wer in der Gruppe spielt, hat eine Chance für sich und seine Mitstreiter. Wenn Sie sich in staubigen Straßen mit Guerillas heiße Gefechte liefern und sich mit Widerstandskämpfern anlegen, spüren Sie förmlich das Adrenalin durch ihren Körper rauschen. Die Häuserkämpfe machen große Laune und bieten sehr viele taktische Möglichkeiten. Daher setzt sich **Insurgency** nicht nur durch sein interessantes Szenario von anderen Mehrspieler-Mods ab. Langzeitmotivation und vor allem das realitätsnähe und harte Spielgeschehen überzeugen voll und ganz. (ab) ❑


BAU, FÄLLIG | Ein Ingenieur errichtet einen stationären Geschützturm zur Verteidigung der Basis vor hinterhältigen Feinden.

HALF-LIFE 2

Empires

Empires schafft den schwierigen Spagat, Strategie und Shooter gelungen zu vermischen. Wie im Mehrspieler-Shooter **Battlefield 2** flitzen Sie in Ego-Perspektive über das Schlachtfeld. Ein Teammitglied schlüpft in die Rolle des Commanders. Dieser behält den Überblick, dirigiert die Einheiten und leitet so die Schlachten. Die Soldaten schalten durch erfolgreiche Gefechte diverse Upgrades frei, die vom Kommando über einen Squad-Mitspieler bis hin zur Beinahe-Unsichtbarkeit reichen. Die Karten, die teilweise **Battlefield 1942**-Größe erreichen, bieten viel Raum für Fahrzeugbewegungen oder – bei kleineren Ausführungen – für hitzige Infanteriekämpfe. Wo ist nun aber das Strategiespiel? Sie bauen auf der Karte Ressourcen ab und errichten Gebäude wie Radarstation und Kaserne. Mit der Raffinerie beuten Sie geothermische Kräfte und Mineralien aus, mit denen Sie Ihre Einheiten bezahlen. (mb) ❑



GÄRTNEREI | Auf dieser Kampagnenkarte, die die sieben Weltwunder abhandelt, nehmen Sie die Hängenden Gärten ein.

MANISCH | Auf dieser Karte versuchen wir, die Manakoptermanufaktur des Dunklen Volkes mit einem Angriff auszuschalten.

DIE SIEDLER 4

Map-Pack

Obwohl Teil 6 der **Siedler**-Reihe schon seit Monaten in den Länden steht, erfreut sich in der Community nach wie vor auch Teil 4 großer Beliebtheit. Auch viele Kartenbastler haben ihr Herz an das digitale Wuselvölkchen verloren und basteln immer noch mit Herzblut und Hingabe neue Spielinhalte. Zu diesen Nimmermüden gehört auch der **Siedler 4**-Clan „Jäger der KI" (www.jdk-clan.de), der nach eigenen Angaben aus Spielern älterer Semester besteht und durch seine Maps natürlich vorrangig „Spaß haben will". Den werden Sie als Spieler auch haben, denn die Clan-Mitglieder haben für Sie ein prächtiges Paket zusammengestellt.

Neben zwei spannenden Kampagnen mit je sieben Missionen finden Sie weitere 132 Einzel- und 24 Mehrspielerkarten in unserem **Siedler 4**-Paket. In der Keltenkampagne spielen Sie mit den Römern und bekommen es nach einem gemächlichen Start sogar mit bis zu vier Gegnern gleichzeitig zu tun. Allerdings haben Sie auch Verbündete, die an Ihrer Seite kämpfen. Auf der Einzelspielerkarte **FL_Good Old Germany** sammeln Sie Schwefel, vernichten Pilzfarmen und zerlegen ein Lazarett in seine Einzelteile. Was sich nicht gerade anspruchsvoll anhört, wird aber durch eine ausgeklügelte Gestaltung der Karte durchaus zur Knobelstunde. Haben Sie nämlich Schwefel und das Lazarett des Gegners zerstört, steht Ihnen immer noch das Dunkle Volk gegenüber, das inzwischen mächtig aufgerüstet hat ...

Achtung: Einige Karten setzen das **Trojaner**-Add-on voraus und laufen dementsprechend nur, wenn dieses auch auf Ihrem PC installiert ist. Beachten Sie daher bitte unbedingt die Readme-Dateien, die in jeder Karte enthalten sind. (mb) ❑



FETT | An einem Kontrollpunkt hält ein Spieler des blauen Teams einem Kontrahenten eine große Waffe an den Kopf.



FEUER FREI! | In der U-Bahn-Station kommt es zu einem Feuergefecht zwischen zwei Spielern verfeindeter Teams.

GRATISSPIEL

Warmonger: Operation Downtown Destruction

Die Welt liegt in Trümmern. Ruinen von Hochhäusern säumen die Schlachtfelder der Zukunft. Um im postapokalyptischen Krieg mitzumischen, wählen Sie eines der beiden Teams Blau und Rot. Nun geht es ab auf eine der fünf Karten, auf denen Sie entweder im Deathmatch zeigen, was Sie drauf haben oder Gebiete einnehmen und diese halten. Das Besondere am Gratis-Shooter **Warmonger: Operation Downtown Destruction** ist die völlig zerstörbare Umgebung. Verstecken Sie sich also hinter Mauern, kann ein feindlicher Raketenbeschuss ihre Deckung schnell zu Kleinholz verarbeiten. In U-Bahn-Schächten purzeln die Fließen von den Wänden, halten Sie mit einem Maschinengewehr drauf. Aus diesem Grund sollten gewiefte Spieler noch tiefer in die taktische Trickkiste greifen als bei anderen Shootern. Die **Unreal**-Engine 3 sorgt dabei für die nötige Optik. Einen grafischen Leckerbissen wie in **Bioshock** oder **Unreal Tournament 3** sollten Sie allerdings nicht erwarten.

Kostenlos ist das Ganze, da es sich bei **Warmonger** um ein von der Firma Ageia gesponsortes Projekt handelt. Daher läuft der Titel auch nur mit einer Ageia PhysX-Karte wirklich flüssig in maximalen Details. Schrauben Sie die grafische Qualität aber etwas herunter, lässt es sich auch ohne Physik-Beschleuniger-Karte gut spielen. Und dann machen die Mehrspieler-Schlachten auch wirklich Spaß, wenn Sie sich beispielsweise in einem Parkhaus von Deck zu Deck jagen oder in einer alten U-Bahn-Station durch die Gänge schleichen. Netdevils **Warmonger: Operation Downtown Destruction** ist auf jeder LAN-Party für zwischendurch auf alle Fälle ein Spielchen wert. (ab) ❑

VERDIENE ONLINE DAS GROß GELD

Seelenfrieden bedeutet zu wissen, dass Spaß haben auch belohnt werden kann. Darum willkommen bei Kwari, einer Online-Kampfarena, bei der Dich das Besiegen von Gegnern reicht macht. Bei jedem Schuss der Dich selbst trifft verlierst Du Geld, aber bei jedem Treffer den Du gegen einen Gegner erzielt, fließt echtes Geld auf das eigene Konto. Kannst Du es Dir leisten nicht zu spielen?

Die Spielzeit ist vorbei. Kwari ist da.

Der Download ist kostenlos.



www.kwari.com



Belinea o.max: High-Performer für

Superschnelle Intel® Core™2 Quad Prozessoren, brandheiße Grafikkarten von NVIDIA® und leistungsstarke Festplatten: Wähle die Ausstattung, die du brauchst. Und leg los. Belinea o.max. Die neuen Gaming-PCs fürs nächste Level.

Belinea o.max 4

- Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600
- Original Windows Vista® Home Premium
- ASUS P5N32E-SLI mit Dual x16 SLI
- 2 GB RAM (800 MHz)
- 500 GB S-ATA (7200 U/m)
- NVIDIA® GeForce® 8800 GTX 768 MB
- DVD +/- RW
- 6 x USB 2.0, FireWire, Dual-Gigabit LAN
- 750 W Netzteil

€ 1.499,-

€ 1.419,- (ohne Betriebssystem)

Belinea o.max 5

- Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600
- Original Windows Vista® Home Premium
- ASUS P5N32E-SLI mit Dual x16 SLI
- 2 GB RAM (Cell Shock 1066 MHz)
- 2 x 500 GB S-ATA (7200 U/m)
- 2 x NVIDIA® GeForce® 8800 GTS 640 MB
- HD DVD ROM + DVD +/- RW
- 6 x USB 2.0, FireWire, Dual-Gigabit LAN
- 750 W Netzteil

€ 1.999,-

€ 1.919,- (ohne Betriebssystem)

Erhältlich in weiteren Konfigurationen ab € 719,-

Die idealen Partner:

Belinea o.display 2_22" wide

- Auflösung 1680 x 1050 Pixel
- Kontrast 2000:1 (dyn.)
- Helligkeit 300 cd/m²
- Reaktionszeit 5 ms
- Anschlüsse D-SUB/DVI-D mit HDCP
- TCO03/Energy Star/TÜV Ergo
- Speakers

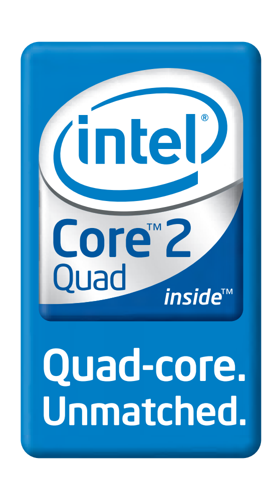
€ 289,-

Belinea o.display 4_24" wide

- Auflösung 1920 x 1200 Pixel
- Kontrast 3000:1 (dyn.)
- Helligkeit 250 cd/m²
- Reaktionszeit 2 ms g/g
- Anschlüsse D-SUB/HDMI mit HDCP
- Höhenverstellung 130 mm, Pivot
- TCO03/Energy Star/TÜV Ergo
- Speaker

€ 499,-

Mehr Infos und Bestellung unter:
www.belinea.de/gaming
Info-Hotline: 0800–Belinea (0800–2354632)



grenzenloses Gaming.

Abbildung ähnlich.









PC Games

TOP-THEMEN

EGO-SHOOTER:

TIBERIUM



Seite 52

FINGER AM ABZUG | Nach **Renegade** soll **Tiberium** der zweite Shooter-Anlauf im **Command & Conquer**-Universum werden: Redakteur Robert Horn war für Sie vor Ort und hat sich das knackfrische Werk in seiner ganzen Pracht angesehen.

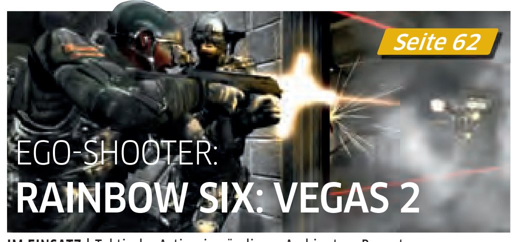


Seite 88

ACTION-ADVENTURE:

GHOSTBUSTERS

WURDE AUCH ZEIT! | Filmfans jubeln, besonders jene, die schon in den 80ern brav ins Kino gingen: Dan Aykroyd und Harold Ramis verantworten höchstpersönlich den dritten Teil der legendären **Ghostbusters**-Reihe – diesmal als Spiel!



Seite 62

EGO-SHOOTER:

RAINBOW SIX: VEGAS 2

IM EINSATZ | Taktische Action in sündigem Ambiente – Reporter Roland Austinat verrät, was die Fortsetzung außerdem zu bieten hat.



Seite 82

ACTION-ADVENTURE:

ALONE IN THE DARK

ANGST IM DUNKELN? | Das Urgestein aller PC-Gruseleien kehrt zurück – mit finsterer Optik, moderner Physik und einer fesselnden Geschichte. Redakteur Felix Schütz wurde vor Ort so richtig das Fürchten gelehrt!

„Wir hatten zu viele Beta-Tester für Tabula Rasa."

Richard Garriott, Schöpfer der Ultima-Reihe

WUSSTEN SIE, ...

... dass ein PC Games-Redakteur im Schnitt 7,3 Mal täglich über Abgabetermine, Auslandsreisen und verspätete Testmuster jammert, unter der Woche aber nur etwa 12,3 Stunden tatsächlich spielt?

INHALT

Abenteuer
Age of Conan ... 102
Alone in The Dark ... 82
Pirates of the Burning Sea ... 80
Silverfall: Wächter der Elemente ... 100
So Blonde ... 106

Action
Brothers in Arms 3 ... 74
Ghostbusters ... 88
Mercenaries 2 ... 78
Terrorist Takedown 2 ... 73
Tiberium ... 52
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 ... 62
Turok ... 68

Strategie
Imperium Romanum ... 98
Warhammer – Mark of Chaos: Battle March ... 101
Windchaser ... 101
Worldshift ... 92

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die am meisten erwarteten Spiele ab (Stand: 7. Dezember)

1. **ASSASSIN'S CREED** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 1. Quartal 2008
2. **FAR CRY 2** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 2. Quartal 2008
3. **GRAND THEFT AUTO 4** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: 1. Quartal 2008
4. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | N. n. b. – Termin: N. n. b.
5. **GOTHIC 4: GENESIS** – Rollenspiel | Jowood – Termin: 2008
6. **DSA 4: DRAKENSANG** – Rollenspiel | Dtp – Termin: 2. Quartal 2008
7. **MAFIA 2** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: 2008
8. **ALAN WAKE** – Action-Adventure | N. n. b. – Termin: 2008
9. **HALF-LIFE 2: EPISODE 3** – Ego-Shooter | Valve – Termin: N. n. b.
10. **FALLOUT 3** – Rollenspiel | N. n. b. – Termin: 2008

VOR-ORT-REPORT

Der neue C&C-Shooter: Tiberium



STAHLTRÄGER

Dieser gepanzerte Herr ist Ricardo Vega, seines Zeichens Battle Commander und mächtigste Waffe im Kampf gegen die Scrin.

„Ein Ego-Shooter, der auf C&C basiert, ist schlicht überwältigend.“

Chris Plummer, Produzent von **Tiberium**

AUF DVD

● VIDEO ZUM SPIEL

Von: Robert Horn

Die Schlacht um das gewinnbringende Mineral Tiberium wird weitergeführt – diesmal aus der Ego-Perspektive.

Mit dem Titel **Command & Conquer** verbinden Spieler ein Genre: das der Echtzeit-Strategie. Ganz leise mögen nun einige aufmerksame Leser das Wort **Renegade** murmeln und damit auf den Ausflug ins Shooter-Dasein im Jahr 2002 verweisen. Mit dem jüngsten Echtzeit-Strategie-Spross aus dem Hause Electronic Arts, **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**, dürften auch diese zaghaften Stimmen verstummt sein. Dass das Entwicklerstudio EA Los Angeles schon beinahe drei Jahre an einem neuen Ego-Shooter im **C&C**-Universum werkelt, blieb der Welt indes verborgen.

Als erstes deutsches Spielemagazin sind wir an die Westküste der Vereinigten Staaten gereist, um die Entwickler, allen voran Executive Producer Chris Plummer, mit Fragen zu löchern und einen ersten Blick auf **Tiberium** zu werfen. Was wir dort zu sehen bekamen, überrascht. **Tiberium** ist weit mehr als ein simpler Ego-Shooter. Denn die Entwickler verknüpfen geschickt Elemente des Echtzeit-Strategie-Genres mit den typischen Eigenschaften eines Shooters.

Im riesigen Bürokomplex in Los Angeles angekommen, begrüßen uns Produzent Chris Plummer und Designer Dan Orzulak und legen sofort mit der Präsentation los. Während auf dem Bildschirm ein schick gerendertes Intro läuft, klärt uns Chris über die Hintergrundgeschichte von **Tiberium** auf:

Elf Jahre sind seit der Schlacht am Scrin-Turm, dem Finale von **Command & Conquer 3**, vergangen. Unser Held Ricardo Vega, der an jenem Kampf teilgenommen hatte, hat sich aus dem aktiven Dienst der GDI (Global Defense Initiative) zurückgezogen und sich humanitären Projekten zugewandt. Doch jüngst sind mysteriöse Aktivitäten am Turm zu verzeichnen, der für Nod-Anhänger inzwischen zu einem Heiligtum geworden ist. Flugs reaktiviert Commander McNeil (der Held aus **Command & Conquer: Tiberian Sun**, Sie erinnern sich?) den ehemaligen Kämpfer und macht ihn zu einem sogenannten Forward Battle Commander.

„Das sind die mächtigsten Soldaten dieser Zeit", erklärt Chris, „Sie stellen gleichzeitig Kommandeur und Kämpfer in einer Person dar." Außerdem verfügen sie über die stärksten Waffen und ein einzigartiges Gewehr, das GD-10. Was das alles draufhat, erfahren wir kurze Zeit später auf dem Bildschirm. Ricardo Vega ist an dem gigantischen Turm angelangt und erforscht das Innere des düsteren Gebäudes. Plötzlich tauchen einige Shrike-Aliens auf, kleine Spähtruppen der Scrin. Dem Gewehrfeuer des Helden haben die Viecher aber nichts entgegenzusetzen. Die Munitionsanzeige wird übrigens nicht eingeblendet, sondern befindet sich direkt an der Waffe – als holographisches Display. Als ein ganzer Haufen dieser Wesen auftaucht, wechselt Ricardo einfach den Feuermodus: Mit einem sanften Surren verwandelt sich das Energiegewehr in einen Granatwerfer und schleudert den Scrin Sprengladungen entgegen. Besonders spaßig ist der zweite Feuermodus. Damit plumpsen die explosiven Geschosse auf den Boden und lassen sich eigenhändig in die gewünschte Richtung lenken. Eine unsanfte Überraschung für Gegner, die sich hinter vermeintlich sicheren Ecken verbergen.

Doch die Waffe kann noch mehr: Das Wunderding verbirgt außerdem ein Scharfschützengewehr, das Chris Plummer nicht ganz im Ernst als „tragbare Ionenkanone" bezeichnet. Der Energiestrahl dieser Waffe ist besonders gegen stark gepanzerte Gegner wie die Archon-Infanterie zu gebrauchen. Die haben Schwachstellen, die sich mit dem Scharfschützengewehr gezielt ausnutzen lassen. Gut gegen Bedrohungen aus der Luft erweist sich dagegen das MLS (Multi-Launch System). Damit visiert der



VOLLKONTAKT | Eine massive Streitmacht aus Titan-Kampfläufern, Infanteriesoldaten und Orca-Jägern eröffnet das Feuer auf eine Stellung der feindlichen Scrin.



◀ **GEFÄHRLICH** | Der Archon ist ein gepanzerter Kämpfer der Scrin, der einige Treffer wegsteckt.

▼ **FLINK** | Die kleinen Shrike-Einheiten halten wenig aus und treten meist in Scharen auf. Die Scrin setzen sie für Aufräumarbeiten ein.



FEUERSTURM | Ein Archon bekommt die volle Wirkung unserer Granatenexplosion zu spüren. Das reicht aber noch nicht, um das Vieh von den Beinen zu holen.

Spieler blitzschnell bis zu vier fliegende Ziele an, indem er die Maschinen kurz im Fadenkreuz hält. Die daraufhin abgeschossenen Raketen finden selbstständig ihr Ziel. Das sieht beeindruckend aus und scheint – angesichts des breiten Grinsens der Entwickler – eine Menge Spaß zu machen.

„Wir wollten mit der GD-10 das Stein-Schere-Papier-System untermauern, das dem gesamten Spiel zugrunde liegt", meint Chris. Soll heißen: Jeder Feuermodus dient einem bestimmten Gegnertyp, eine übermächtige Allzweckkanone gibt es nicht. Na ja, zumindest fast. Denn mit diebischer Freude präsentieren uns die Entwickler noch den „Orbital Slug". Solch ein Luftschlag reißt ganze Gegnermassen und -strukturen ins virtuelle Jenseits. Diese Superwaffe soll nicht die einzige im Spiel bleiben. Mehr verraten wollen die Entwickler aber noch nicht. Wir rechnen mit einer breiten Palette an orbitalen Zerstörungswerkzeugen wie die aus den Strategiespielen bekannte Ionenkanone. Ein Fest für C&C-Fans, sollten etwa die Scrin ihrerseits mit einer Superwaffe kontern!

„Die mächtigste Waffe sind aber immer noch die Einheiten und Truppen, die du kommandierst", betont der Produzent. Denn als Battle Commander verfügt Ricardo Vega über mehrere Squads an schlagkräftigen GDI-Kampfeinheiten. Auch hier fällt eines von Chris Plummers Lieblingsworten: das Stein-Schere-Papier-Prinzip. „Jede Einheit hat bestimmte Stärken und Schwächen, die du ausnutzen kannst."

Flugs zeigt uns Dan Orzulak, wie das aussieht. Am unteren Bildschirmrand finden sich Einheitenslots, über die der Entwickler neue Truppen ordert. Das funktioniert nur in Landezonen, schließlich werden die Soldaten aus der Luft angeliefert. Vier Varianten an Schlachtbegleitern gibt es bisher: Die Grundlage bilden GDI-Fußtruppen, die je nach Wahl mit Sturmgewehr oder Raketenwerfern antreten. Pure Feuerkraft bringen Titan-Kampfläufer aufs Schlachtfeld. Den Abschluss machen Orca-Jäger, die in luftiger Höhe ihre Bahnen ziehen. Jeder Einheitentyp hat dabei, wie schon erwähnt, seine eigenen Stärken und Schwächen: Titan-Kampfläufer putzen Infanterie und feindliche Abwehrtürme mit links weg, sind bei Beschuss aus der Luft aber hilflos wie ein Tiberium-Sammler vor einer Mauer aus Sandsäcken. Auf unsere Frage, wie viele Truppen man denn komandieren dürfe, antwortet Dan Orzulak: „Zurzeit haben wir sechs solcher Slots im Spiel. Wir experimentieren aber noch und glauben, dass vier Squads ausreichen werden." Dem können wir nur zustimmen. Mit voller Truppenstärke wuselt es nämlich schon recht unübersichtlich auf dem Bildschirm.

Von Anfang an hat man freilich nicht alle Kontingente zur Verfügung. Dazu muss der Held Tiberiumfelder einnehmen, die überall in den Levels verteilt sind. Das dauert wenige Sekunden und endet mit der Errichtung eines Förderturmes. Jedes Feld schaltet dann einen weiteren Slot frei, Geld kosten die Truppen nicht. Aber Vorsicht, auch die feindlichen Einheiten sind auf das kostbare Mineral scharf. So kann es durchaus passieren, dass die Gegner ein Tiberiumfeld hinterrücks erobern, wenn der Spieler keine Wachen abgestellt hat.

Die eigenen Einheiten agieren aber laut Entwickler auch nicht minder schlau. „Ein großer Faktor war es, das Micro-Management zu reduzieren", erklärt Chris. So soll der Spieler nicht die ganze

DIE GESCHICHTE DES TIBERIUMS

Der Konflikt um das Mineral reicht weit in die Vergangenheit zurück. PC Games gibt eine fiktive Geschichtsstunde:



1992 – Erster Tiberiumfund (Tiber in Italien)

1995 – Erster Tiberiumkrieg; Die GDI wird aus Resten der NATO gegründet.

2002 – • Die Nod werden besiegt. • Der erste Krieg endet (Kane ist scheinbar tot).



2020 – Nick Parker, ein GDI-Kommandeur, verhindert eine Atombombenexplosion durch Nod-Terroristen.

COMMAND: DAS SQUADSYSTEM

Ricardo Vega kommandiert sogenannte R.A.I.D-Einheiten (Rapid Assault and Intercept Deployment), die ihn im Kampf unterstützen:

1. Infanterie
Fußtruppen gibt es in zwei Ausführungen: Erstere tragen Sturmgewehre und eignen sich gegen feindliche Bodentruppen. Zweitere benutzen Raketenwerfer und putzen gegnerische Flugzeuge vom Himmel. Die Soldaten suchen selbstständig Deckung und nehmen ungeschützte Tiberiumfelder ein.

2. Gepanzerte Einheiten
Die zweibeinigen Titan-Mechs, gewaltige Kampfläufer, sind das beste Mittel gegen Gebäude oder Abwehrtürme. Gegen Flugzeuge haben sie aber keine Chance. Zusätzlich dienen die Stahlkolosse der vorrückenden Infanterie als Deckung.

3. Lufteinheiten
Der fliegende Orca-Jäger feierte schon in vorangegangenen **C&C**-Titeln Auftritte. In **Tiberium** stellt der Orca eine herausragende Waffe gegen feindliche Bodenziele dar.



CONQUER: DIE GD-10

Die Multifunktionswaffe des Battle Commanders verfügt über vier verschiedene Ausrichtungen und transformiert sich je nach Bedarf in eine andere Form:

▶ **SCHNELLFEUER** | Die Mag-Rail ist das Standard-Maschinengewehr des Battle Commanders. Die Munitionsanzahl wird auf einem kleinen holographischen Display angezeigt.

▼ **MLS** | Mit dem Multi-Launch System visieren Sie bis zu vier Luftziele gleichzeitig an, indem Sie die Feindflieger kurz im Fadenkreuz halten. Die verschossenen Raketen suchen sich daraufhin selbstständig ihr Ziel.

GRANATWERFER | Für größere Gruppen geeignet. Im zweiten Feuermodus kullert die Granate über den Boden, der Spieler lenkt sie zum Ziel. Ideal, um Gegnern hinter Ecken eine böse Überraschung zu servieren.

SCHARFSCHÜTZE | Darf in keinem Shooter fehlen: Das allseits beliebte Snipergewehr gibt es auch in **Tiberium**. Die Entwickler umschreiben die Waffe als „tragbare Mini-Ionenkanone". Klingt nach jeder Menge Spaß.



2030
Zweiter Tiberiumkrieg. Commander McNeil erregt Aufmerksameit durch spektakuläre Siege. Kane kehrt zurück, stirbt jedoch abermals. Menschen mutieren auf schreckliche Weise durch das Tiberium.



2035
General Solomon übernimmt die Oberbefehlsgewalt über die GDI-Truppen.

2047
Der dritte Tiberiumkrieg startet mit der Zerstörung der Raumstation „Philadelphia" durch die Nod und den wiedergekehrten Kane. Tiberium hat weite Teile der Erde verwüstet.
- Direktor Boyle übernimmt den Oberbefehl der GDI-Streitkräfte.
- Eine Flüssigtiberiumexplosion tötet mehrere Millionen Menschen.
- Die außerirdischen Scrin landen auf der Erde.
- Im Zug der Eroberungen errichten die Scrin einen Brückenkopf und ziehen sich daraufhin zurück.

2058
Seltsame Aktivitäten am Brückenkopf der Scrin. GDI schickt Battle Commander Ricardo Vega an den Schauplatz.



STAHLMAUER | Die GDI-Infanterie sucht selbstständig Deckung. Läuft ein Titan in ihren Reihen, verstecken sie sich dahinter.

Zeit damit beschäftigt sein, seine Truppen zu koordinieren, sondern genug Zeit haben, selbst kräftig mitzumischen. Deswegen haben die einzelnen Truppentypen verschiedene Verhaltensweisen spendiert bekommen. Infanterieeinheiten etwa suchen sich eigenständig Deckung. Das funktioniert sogar hinter den Beinen eines Titanen, den gepanzerten Kampfläufern. Außerdem nehmen sie Tiberiumfelder oder Landezonen ein, wenn sie sich in der Nähe befinden. Die Walker hingegen halten aufgrund ihrer Größe und Kampfkraft nichts vom Versteckspiel, sondern sind stets auf der Suche nach der besten Schussposition, um den Gegnern mächtig einzuheizen.

So selbstständig die Truppen agieren, so simpel ist auch deren Steuerung. Ein Klick in die gewünschte Richtung schickt das Team in das anvisierte Gebiet. Viel mehr gibt es kaum zu beachten. Trotzdem sind weit diffizilere Taktiken wie das Flankieren kein Problem. Das zeigt uns Chris anhand eines Beispiels: Vor uns teilt sich die Karte in zwei unübersichtliche Wege. Flugs ruft der Produzent eine Übersichtskarte auf, den sogenannten BCU (Battle Control Uplink). Darauf sehen wir eine vereinfachte Version des Schlachtfeldes, ebenso die Tiberiumfelder und unsere Landezone. „Auf dieser Karte könnt ihr eure Einheiten frei koordinieren. Das ist wie eine Art Mini-Strategiespiel. Ein vereinfachtes C&C also", erklärt Chris. So lassen sich auch Einheiten, die nicht im Sichtfeld des Protagonisten verweilen, herumkommandieren. Um etwa eine entfernte Tiberium-Mine des Feindes anzugreifen oder wie bei uns alternative Angriffswege zu gehen. Chris schickt gleich darauf seine Kampfläufer in den rechten Weg, den Rest der Truppen links entlang. Er selbst hüpft auf einen nahe gelegenen Vorsprung und feuert den in die Zange genommenen Feinden Granaten entgegen. Dabei beobachten wir, wie sich unsere Fußsoldaten von Deckung zu Deckung begeben oder gut geschützt hinter den Beinen des Titanen das Feuer erwidern.

So schlau die Mitstreiter auch sind, es reicht nicht, sie einfach nach vorne zu schicken und selber zuzuschauen. Schließlich sollen die Spieler selbst eigenhändig am Geschehen mitwirken. Es gibt immer wieder Situationen, die ohne die Feuerkraft des Battle Commander nicht lösbar sind. Andersherum hat der gepanzere Held allein keine Chance gegen die Übermacht der Scrin.

Kampfpausen wollen die Entwickler möglichst kurz halten. So lassen sich verlorene Einheiten jederzeit nachbestellen, solange der entsprechende Slot noch zur Verfügung steht. Die Truppen werden dann an der nächstgelegenen Landezone eingeflogen. Erfahrungen oder Rangaufstiege erhalten die Kämpfer übrigens nicht, sie sind somit Austauschware. Das ist Absicht der Entwickler: „Wir wollten das C&C-Gefühl einfangen: Probiere ich hier einen Tank-Rush? Wie ist die Aufstellung des Gegners? Scheitere ich, probiere ich es einfach mit einer anderen Mischung aus Einheiten! So laufen typische C&C-Schlachten ab und das wollten wir übernehmen", erläutert Chris Plummer. Klingt interessant. Wir hoffen allerdings, dass die Entwickler hier noch etwas Feintunig leisten und mit einer größeren Auswahl an Einheiten aufwarten oder Trupps durch ein Erfahrungssystem

ZU BESUCH AN DER WESTKÜSTE

In Los Angeles verbrachten wir einen Tag zu Gast bei Electronic Arts. Einen Spaziergang über das Gelände ließen wir uns nicht nehmen:

Auf dem gewaltigen Campus in Los Angeles beschäftigt Branchenriese Electronic Arts über 300 Entwickler, die an Serien wie Medal of Honor, Command & Conquer oder Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde werkeln. Bei unserem Besuch erhaschten wir sogar ein paar Blicke auf noch geheime Projekte des Studios. Wir verraten aber nichts! Wie viele große Spielefirmen sorgt auch EA gut für seine Angestellten. Neben Cafeteria, Spielhalle und Sportstätten gibt es im Gebäude einen eigenen Shop, der Spiele, Shirts etc. rund um die Marke Electronic Arts verkauft. Natürlich billiger als in normalen Läden!

◀ **AUGENWEIDE** | Dieser wunderschöne Feuerfisch schwimmt in einem riesigen Aquarium in EAs Eingangsbereich. Dahinter liegt die Halle mit den Spielautomaten.

TOB DICH AUS | Zum Ausspannen ein wenig Fußball, Basketball oder auch Volleyball? Die Möglichkeiten dafür bietet Electronic Arts im Garten.

STADT DER ENGEL | Der riesige Firmensitz von EA L.A. liegt im Stadtteil Bel Air, der direkt an Beverly Hills grenzt. Kein schlechter Standort für einen Arbeitsplatz.



◀ **MUSKELBUDE** | Kaum zu glauben, aber auch viel beschäftigte Programmierer treiben Sport. Im kostenlosen, hauseigenen Fitnessstudio.

IDEENFINDUNG

„Prototyping" nennen die Entwickler den Vorgang, Grundsätze für ein entstehendes Spiel festzulegen.



Im Fall von **Tiberium** sammelten die Entwickler wichtige Erfahrungen anhand eines eigens entworfenen Brettspiels (links im Bild: Executive Producer Chris Plummer zeigt PC-Games-Mann Robert Horn das Spielbrett). Im nächsten Schritt schufen die Macher ein Gerüst der Spielmechanik mit grob aufgelösten Modellen (Bild oben). Erst danach begannen die eigentlichen Arbeiten am Ego-Shooter.

SQUAD GEGEN SQUAD: DER MEHRSPIELERMODUS

In Los Angeles durften wir einen ersten Blick auf den unfertigen Mehrspielermodus werfen. Der hat zwar noch keinen Namen, macht aber einen interessanten Eindruck:

SCHLACHTSCHIFF | Zwischen einem riesigen Schiff treffen zwei Battle Commander aufeinander. Ihr Ziel sind Tiberiumfelder, die neue Einheiten bringen. Wer die Mehrzahl dieser Punkte hält, aktiviert eine alles vernichtende Ionenkanone.

GRUSS VON OBEN | Drei Minuten läuft der Countdown der Ionenkanone. Schafft es der unterlegene Spieler nicht rechtzeitig, einen Punkt zurückzuerobern, beendet ein Energiestrahl aus dem Himmel sein Dasein.

MITDENKEN | Die Tiberiumfelder sind hart umkämpft. Nur wer seine Einheiten sinnvoll einsetzt und gleichzeitig selbst kräftig mitmischt, dem winkt am Ende der Sieg. Mithilfe der Übersichtskarte lassen sich Truppen strategisch verteilen.

ZEITSPIEL | Verluste gleichen Sie schnell und einfach aus, indem Sie neue Truppen ordern. Die werden allerdings am Startpunkt abgesetzt, sodass es einige Zeit dauert, bis sie erneut ins Geschehen eingreifen können.

zu schlagkräftigeren Kämpfern machen. Schließlich bietet die Welt von **Command & Conquer** genug fantasievolle Fahr- und Flugzeuge, die wir wirklich gerne einmal aus der Nähe sehen würden!

Ricardo Vega, der gepanzerte Kommandeur, hat neben Transformer-Waffe und Untergebenen weitere Eigenschaften, die im Kampf enorm hilfreich sind. Der agile Held vollführt zum Beispiel eine athletische Rutschpartie in Richtung Deckung, um sich vor feindlichem Feuer zu schützen. Dazu beinhaltet sein Anzug noch einige nette Überraschungen: Eine Energiebarriere schützt ihn kurzzeitig vor allzu heftigem Beschuss. Aktiviert Ricardo diese Funktion, dringen Kampfgeräusche nur noch gedämpft an sein Ohr. Allerdings überlegen die Entwickler noch, ob dieser Schutzschild nicht zu übermächtig ist. Gerade in den Mehrspielergefechten empfanden wir den Schutz aber als echte Bereicherung.

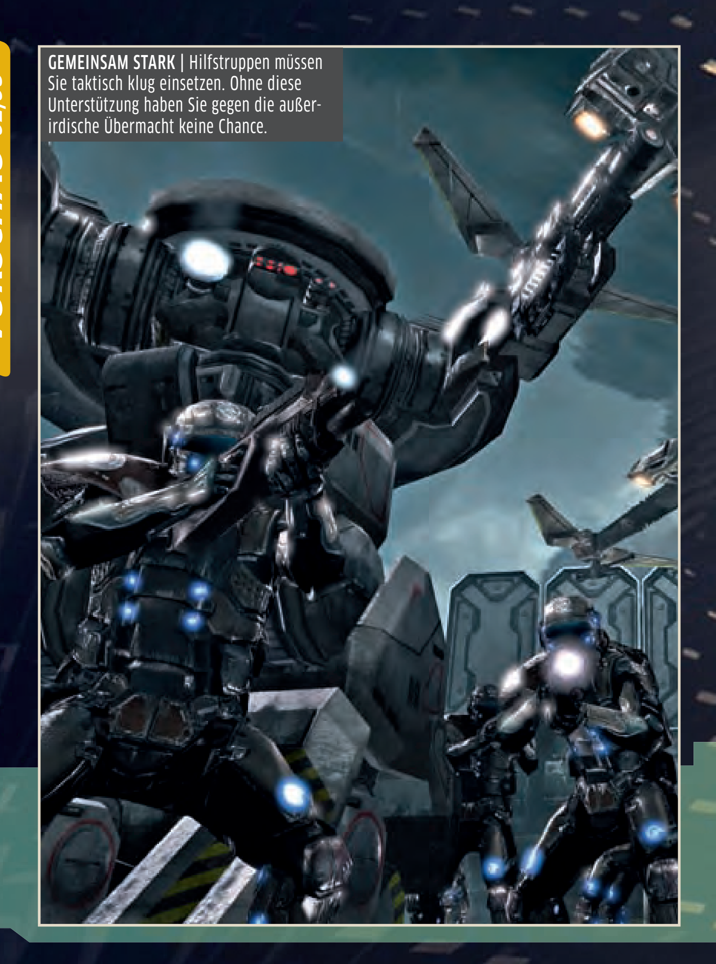
Für Höhenflüge sorgt ein Jetpack auf dem Rücken des Protagonisten. Damit katapultiert sich Ricardo meterweit in die Höhe und sichert sich so den Vorteil, von ansonsten unerreichbaren Stellen aus zu kämpfen. Dabei hinterlässt der Jetantrieb einen ansehnlichen Kondensstreifen in der Luft. Die Partikel dieses rauchigen Strahls reagieren sogar auf Bewegungen. Auf diese volumetrischen Partikeleffekte sind die Entwickler besonders stolz: In einer Szene stößt der Kampftrupp in ein staubiges, enges Tal vor. Mitten hindurch zieht sich eine Nebelwand, in die die Kämpfer eintauchen, bis sie vollständig darin verschwinden. Ebenso wie die Kondensstreifen des Jetpacks wabert der Nebel realistisch hin und her.

Um auch grafisch mit aktuellen Produktionen mitzuhalten, arbeitet EA Los Angeles bei **Tiberium** mit der **Unreal**-Engine 3. Die sorgt schon jetzt für stimmungsvolle Schlachtfelder im Stil von **Command & Conquer**, etwa die unheimliche Stimmung vor den Toren des gigantischen Scrin-



SPERRFEUER | Archon-Einheiten lassen sich nur mit massiver Feuerkraft stoppen. Wer ihre Schwachstelle ausnutzt, gewinnt.

WELTFREMD | Hauptgegner in **Tiberium** sind die außerirdischen Scrin. Die Nod sollen auch einen Auftritt bekommen.



GEMEINSAM STARK | Hilfstruppen müssen Sie taktisch klug einsetzen. Ohne diese Unterstützung haben Sie gegen die außerirdische Übermacht keine Chance.

Turmes, bläulich schimmernde Alien-Krieger und blitzende Rüstungen der GDI-Infanterie. Auch wenn die Schauplätze in dieser frühen Version noch etwas steril wirkten, macht die Grafik insgesamt einen gelungenen Eindruck.

Zurück zur Schlacht: Entwickler Dan Orzulak hat seine Truppen inzwischen zu voller Stärke aufgerüstet und marschiert auf eine Brücke zu, in deren Hintergrund der überwältigend riesige Scrin-Turm kauert. Plötzlich fallen von allen Seiten Scrin-Angreifer über die Squads her: Kleine Shrike-Einheiten flitzen zwischen den Beinen der mannshohen Archon-Infantrie der Außerirdischen hin und her. Aus dem Hintergrund beginnen Abwehrtürme ihr feuriges Konzert. Während der Battle Commander aus allen Rohren feuert, schickt er gleichzeitig seine Orca-Jäger in Richtung der feindlichen Geschütztürme und sammelt die Fußtruppen hinter sicheren Betonbarrieren. Die raketenbewehrten Soldaten eröffnen sofort das Feuer auf die sich nähernden Sidewinders, kleine fliegende Scrin-Einheiten, und retten so den schwer angeschlagenen Titan-Läufern die metallene Haut. Wir fühlen uns, als würden wir eine Partie **Command & Conquer 3** spielen und urplötzlich in die Ego-Ansicht zoomen. Herrlich!

Als die Brücke erobert ist und alle Aliens besiegt im Staub liegen, beendet Chris die Vorstellung: „Jetzt zeigen wir euch den Mehrspielermodus!“

Auch hier haben sich die Entwickler viele Gedanken gemacht. Nicht jedoch über den Namen, denn der existiert noch nicht. Spannend wird es allemal, kommt doch das Squad-System aus der Einzelspielerkampagne voll zum Einsatz.

Die Karte, die wir sehen, spielt im Mittelmeer. Von Wasser keine Spur, stattdessen beherrscht ein riesiger, zerbrochener Tanker in staubiger Wüste die Szenerie. Innerhalb des Geländes befinden sich fünf Tiberiumfelder. Wer mindestens drei davon einnimmt,

INTERVIEW MIT **CHRIS PLUMMER**

„Die künstliche Intelligenz ist ein sensibler Punkt.“

PC Games: Bei den Worten **C&C** und Ego-Shooter denkt man automatisch an **Renegade**. Wie hat euch dieses Spiel beeinflusst?

Plummer: „Das sind wirklich sehr verschiedene Spiele, aber ich denke, wir konnten viel von **Renegade** lernen. Wenn du die Worte **Command & Conquer** im Titel hast und somit Teil dieses Universums bist, dann erwarten die Leute, dass es ums Kommandieren geht. Das ist eines der Kernprinzipien, die wir übernehmen. Im Zentrum des Spiels bist du es, der die Befehlsgewalt hat. Wir wollen auch den Power-Spielern das Gefühl geben, mittendrin zu sein und zu kommandieren. Ich denke, das war etwas, was wir von **Renegade** gelernt haben.“

PC Games: Der Battle Commander benutzt nur eine einzige Waffe, die GD-10. Warum nur diese eine?

Plummer: „Dem Spieler stehen mehrere Waffen zur Verfügung. Seine Hauptwaffe funktioniert aber nach unserem Stein-Schere-Papier-Prinzip. Sie transformiert sich von Modus zu Modus. Er trägt also eine einzelne Waffenplattform mit sich herum, wenn du so willst, die sich in multiplen Modi transformiert. Die Waffe verändert sich also und bekommt eine komplett andere Gestalt. Zusätzlich zu seiner GD-10-Waffe hat der Battle Commander Zugang zu orbitalen Waffen. Du kannst also ein ganzes Gebiet bombardieren. Je nachdem wie du die orbitalen Waffen benutzt, kannst du aber auch Präzisionsschläge durchführen. Und jetzt denk einmal an alle Typen von Superwaffen, auf die du in diesem Universum zurückgreifen kannst. Viele davon stehen ebenfalls dem Battle Commander zur Verfügung.“

PC Games: Ein guter Shooter braucht eine funktionierende KI. Wie sieht das bei **Tiberium** aus?

Plummer: „Die künstliche Intelligenz ist im Grunde ein sensibler Punkt innerhalb eines Ego-Shooters. Wir haben mit den Arbeiten bereits sehr früh begonnen, damit der Spieler von dem Ablauf der Schlachten geradezu überwältigt ist und jederzeit das Gefühl hat, die absolute Kontrolle über seine Einheiten zu haben. Es sollte dennoch simpel genug sein, damit er gleichzeitig aktiv an vorderster Front mitwirken kann und sich nicht ständig um seine Einheiten kümmern muss, wenn diese in ein Gefecht verwickelt sind.
Für uns war es enorm wichtig, das Mikro-Management zu reduzieren. Alleine wenn man die KI der Infanterie mit der Mech-KI vergleicht, stellt man fest, dass sie grundsätzlich verschieden sind. Die Infanterie sucht aktiv nach Deckung und begibt sich automatisch aus der Gefahrenzone, wenn sie vom Spieler auf dem Schlachtfeld abgesetzt wurde. Die Soldaten nutzen zudem gepanzerte Einheiten wie Titanen als mobile Deckung, um einen besseren Angriffspunkt zu erreichen. Und die Lufteinheiten bringen ein ausgeklügeltes Wegfindungssystem mit sich. All das macht die KI sehr komplex.
Außerdem haben wir der KI ein Aggro-System spendiert. Denk zum Beispiel an einen Taktik-Shooter. Wer wie, wann auf wen schießt, ist hier unheimlich wichtig. Deine Feinde suchen sich also Ziele anhand des Aggro-Systems aus. Schickst du zum Beispiel einen Titanen zuerst auf das Schlachtfeld, werden die Gegner ihn unter Beschuss nehmen. Greifst du jetzt selbst in den Kampf ein, generierst du auch Aggro. Irgendwann fangen die Feinde dann an, auf dich zu schießen. Das Resultat ist also, dass der Spieler und seine Truppe je nach dem, was sie tun, beschossen werden.“

PC Games: Der Titel spielt etwa elf Jahre nach dem Szenario von **C&C 3**. Wie groß war euer Freiraum, um die Hintergrundgeschichte oder neue Einheiten zu gestalten?

Plummer: „Im Grunde gab es keine Restriktionen. Das Motto lautete etwa: Solange es dem Spielgefühl und damit dem Spaßfaktor dienlich ist, dürft ihr machen, was ihr wollt. Es muss natürlich in irgendeiner Weise zum Szenario passen. Ein komplett umgekrempeltes Setting würde dem Ganzen nicht dienlich sein. Daher haben wir uns in erster Linie auf das Gameplay und Spieldesign konzentriert. In Verbindung mit den neuen Hardware-Voraussetzungen eröffnen sich für uns ganz andere Möglichkeiten. Daher wird es Sachen geben, die man bisher noch nicht zu Gesicht bekommen hat. Aber es wird auch jede Menge bekannter Elemente geben. Das macht meiner Meinung nach auch den Reiz aus.“



CHRIS PLUMMER, Produzent von **Tiberium**, mit einem Prototyp der GD-10


Tagan
Tagan BZ Series
500W
PipeRock
PipeRock Series
500W-1300W
• Modulares Design mit Kabelmanagement und farbig beleuchteten Anschlüssen
• Innovative, patentierte „Pipe-Anschlüsse" felsenfeste Rundstecker-verbindung mit Ringverriegelung
• Temperaturgeregelter, blau beleuchteter, leiser 13,5cm Lüfter
NVIDIA SLI READY
80 PLUS
Designed in Germany for gamers
Be Cool
"Outside Hot & Inside Cool"
Twin Engine BB
Neuartiges spezielles Kühlsystem mit zwei 250 mm Lüftern, optimiert auch für Overclocker und Gamer.
Großer regelbarer 250 mm Lüfter in der Seite, um alle Komponenten perfekt zu kühlen. Riesiger regelbarer 250 mm Lüfter in der Front, um den Luftstrom zu lenken und auch die internen 3,5" Plätze gut zu kühlen. Durch die integrierte Systemkühlung im Twin Engine können Sie auf eine teure, wartungsintensive und schwierig zu montierende Wasserkühlung verzichten. Einfache Installation durch schraubenloses Schienensystem (10 Sets liegen bei). Die PCI Karten können einfach mit Clipsystem eingesetzt werden.
EDITOR'S CHOICE
ACASE
ALTERNATE
ARLT
ATELCO Computer
BWZ
CASEKING.de
CONRAD
FRÖHLICH + WALTER
HOH.de
SNOGARD
Email:info@maxpointgmbh.de|www.maxpoint.de

SCHÖN WÄRS

Tiberium hat viele gute Ideen, PC-Games-Redakteure auch. Was wir uns für den Titel wünschen, lesen Sie hier:

Mehr Nod
Die Bruderschaft wird in Tiberium zwar vertreten sein, Hauptgegner sind aber die außerirdischen Scrin. Wir protestieren und wünschen uns mehr rotgewandete Fanatiker als Gegner!



Mehr Taktik
Klar, Tiberium wird kein Taktikbrocken wie Rainbow Six. Ein wenig mehr Möglichkeiten würden wir uns dennoch wünschen.

Mehr Einheiten
Wir wollen Panzer! Und zwar die dicken! Wie den Mammut. Stellen Sie sich vor, das Ding würde neben Ihnen ganze Heerscharen auseinandernehmen!



Mehr Feuermodi
Vier Funktionen hat die GD-10. Schön und gut, aber wie wäre es mit einem speziellen Modus, der Tiberium verschießt?

Mehr Glatze
Kane lebt! Und weil das so ist, möchten wir ihn gern wiedersehen. Vielleicht als eine Art G-Man aus Half-Life 2, der immer irgendwo unvermutet auftaucht, wirres Zeug redet und wieder verschwindet.

▶ **KANONENFUTTER** | Aus der Deckung heraus feuern die GDI-Infanteristen auf ihre Gegner. Sterben sie, ordern wir einfach neue.

▼ **ARSENAL** | Über zusätzliche C&C-typische Einheiten wie etwa Pitbull oder Predator-Panzer ist noch nichts bekannt. Die bisherige Auswahl ist aber schon mal nicht schlecht.



aktiviert die Ionenkanone. Die braucht drei Minuten zum Aufladen und sorgt danach für ein unsanftes Ableben des Kontrahenten.

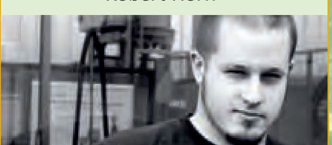
Um die begehrten Felder entbrennt ein heftiger Kampf, der sowohl Squad-Taktiken als auch Einzelaktionen der mächtigen Battle Commander herausfordert. Schutzschild und GD-10-Waffe kommen hier voll zum Tragen. So schickt etwa ein Kämpfer seine gesamte Truppe auf den feindlichen Commander, während er selbst aus sicherer Entfernung die Infanterieeinheiten mit dem Scharfschützengewehr erledigt. Schutzschild und Jetpack erleichtern außerdem kurzfristig die Flucht vor der feindlichen Übermacht. Auch hier orientiert sich das Spiel am großen Vater C&C. Erlernen Spieler den Umgang mit Squads und Befehlssystem in der Einzelspielerkampagne, steigern sie sich in Mehrspielergefechten zum Experten auf diesem Gebiet.

Zum Ende der Präsentation bleiben noch einige Fragen offen. Wie viel C&C werden wir zu Gesicht bekommen? Gibt es ein Wiedersehen mit bekannten Charakteren? Was treibt eigentlich Glatzenbösewicht Kane? Chris Plummer antwortet ausweichend: „Ohne viel vorwegzunehmen: Die Leute werden bekannte Charaktere zu Gesicht bekommen. Auch der Scrin-Turm aus dem Ende von Command & Conquer 3 sowie die rote Zone spielen eine wichtige Rolle. Darüber hinaus gibt es noch einige geheime Schauplätze, die Fans auf jeden Fall wiedererkennen."

Freuen Sie sich auf 2008: Squadsystem, wandelfähige Waffe, interessanter Mehrspielermodus und nicht zuletzt eine gehörige Portion Taktik versprechen, nach langer Shooter-Durststrecke sowohl Action- als auch Command & Conquer-Fans anzusprechen. Die Zeichen stehen gut, dass die Mischung gelingt. Schließlich sitzen C&C-Veteranen wie Mike Verdu (Produktionsleiter von C&C: Tiberium Wars) im eigenen Haus. Stolz präsentierten uns die Entwickler außerdem die Tiberium-Bibel. Dieses Buch beinhaltet alle wichtigen Informationen rund um das mysteriöse Mineral und half, Zusammenhänge richtig darzustellen. Auf Anfrage, ob dieses Buch verkäuflich sei, lachte Chris Plummer: „Vielleicht in ein paar Jahren."

So, jetzt dürfen die Stimmen, die zu Beginn des Artikels verstummt waren, triumphierend aufschreien: Es gibt wieder einen Shooter im C&C-Universum! Und jetzt wissen Sie auch davon. ❑

ERSTEINDRUCK
Robert Horn



Endlich darf ich die Dinge selbst in die Hand nehmen! Rumärgern mit störrischen Sammlern? Vorbei! Stattdessen zücke ich das Gewehr und zeige den Scrin, dass die Erde keine Tiberium-Plantage ist. Das Squad-System finde ich klasse: So viele Einheiten kontrollieren und dabei selbst ballern, das klingt wirklich toll. Hoffentlich baut EA noch mehr als drei Einheiten ein. Im C&C-Universum gibt es ja genug.

ENTWICKLER: **EA Los Angeles**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **2008**

SLI PC DES MONATS

Jeden Monat präsentiert PCG in Zusammenarbeit mit NVIDIA den SLI PC des Monats. Diesmal haben wir einen Belinea o.max 5 von MAXDATA im Test.



Endlich ist der Edel-Shooter **Crysis**, auf den die Spielewelt gewartet hat, in den Läden verfügbar. Damit dieser Titel flüssig läuft, benötigt der Zocker allerdings auch entsprechend schnelle Hardware. MAXDATA hat aus diesem Grund mit dem Belinea o.max 5 tief in die Ausstattungskiste gegriffen und ein Gamer-Paket mit imposanten Eckdaten geschnürt. Die Kombination von zwei NVIDIA-GeForce-8800-GTS-Grafikkarten (mit jeweils 640 MB Speicher) bietet dank SLI die geballte Kraft beider Karten zur Berechnung der aufwendigen Effekte. Damit die beiden NVIDIA-SLI-Grafikkarten fortwährend mit Daten versorgt werden, setzt MAXDATA bei diesem PC auf einen Intel-Core-2-Quad-Prozessor Q6600. Insgesamt vier echte CPU-Kerne teilen sich hier die Rechenarbeit. Natürlich kommt auf dem Belinea o.max 5 Windows Vista in der Home-Premium-Variante zum Einsatz – eine Grundvoraussetzung, um die besonderen DX-10-Effekte in **Crysis** genießen zu können.

Zwei Festplatten mit jeweils 500 GB im RAID-0-Modus verkürzen die Ladezeiten aufwendiger Levels enorm. Als optionale Ausstattung ist der Belinea-o.display-4_24"-wide-LCD-Monitor erhältlich, mit einer nativen Auflösung von 1.920x1.200 Bildpunkten ist er die optimale Monitor-Ergänzung zum PC.

SLI in der Praxis

Dank der beiden Grafikkarten mit DX-10-Fähigkeit von NVIDIA leistet sich der Belinea-PC vor allem in dem sehr anspruchsvollen Spiel **Crysis** keine Schwäche. Andere Titel wie **Call of Duty 4** oder **World in Conflict** laufen sogar mit sehr vielen Details in hohen Auflösungen flüssig. Sehr gut: Im Windows-Betrieb ist der PC trotz der zwei Grafikkarten mit 1,3 Sone nicht störend laut. Im 3D-Betrieb sind die Lüfter mit 2,4 Sone zwar hörbar, aber ebenfalls noch nicht nervig. Ein weiterer Pluspunkt: Dank des eingebauten HD-DVD-Laufwerks und der NVIDIA-PureVideo-HD-Technologie, die den Prozessor bei der Berechnung der aufwendigen Bilddaten entlastet, begeistert die Bildqualität.

Fazit: Crysis läuft!

Um die Sache auf den Punkt zu bringen: Der Belinea o.max 5 bietet genug Leistung, um **Crysis** mit nahezu allen Einstellungen auf „High" bei durchweg gut spielbaren Frameraten wiederzugeben. Aber auch alle anderen Aufgaben verrichtet das System mit Bravour – egal ob Zocker, Multimedia-Fan oder anspruchsvoller Heimanwender, der Belinea o.max 5 wird Sie beflügeln. ❑



Weitere Infos und alle Bezugsquellen zu SLI und dem PC des Monats finden Sie unter: www.nvidia.de/sli-pc-dez

Leistungsvergleich SLI

1.920x1.200 (wide) – Minimum-Fps

- Mit aktivierten Effekten ist das SLI-System schneller.
- Mit 4x AA und 16:1 AF gemessen (Crysis ohne AA/AF).
- Es wurde mit der ForceWare 169.09 getestet.

Crysis* (integrierter Benchmark) (BESSER ► Fps; BED. SPIELBAR: 20; FLÜSSIG SPIELBAR: 30)

Konfiguration	Fps
2x GeForce 8800 GTS	34
1x GeForce 8800 GTS	20

Unreal Tournament 3 (DM-Heatray-Flyby) (BESSER ► Fps; BED. SP.: 20; FLÜSSIG SPIELBAR: 30)

Konfiguration	Fps
2x GeForce 8800 GTS	70
1x GeForce 8800 GTS	40

Settings: Windows Vista Home Premium, Core 2 Quad Q6600, 2.048 MB RAM

* Bis auf Shader- und Schatteneffekte alle Einstellungen auf „High"

BELINEA O.MAX 5 (MIT NVIDIA-SLI-TECHNIK):

Prozessor: Intel Core 2 Quad Q6600
Chipsatz: NVIDIA nForce 680i SLI
Speicher: 2x 1.024 (Cell Shock DDR2-1066)
Grafikkarte: 2x NVIDIA GeForce 8800 GTS mit SLI-Funktion
Festplatte: 2x WD 500 GB
DVD-ROM: Toshiba SD-H802A (HD-DVD)
Brenner: LG GSA-H12L
Software: Vista Home Premium
Garantie: 36 Monate Bring-in

Exklusive Belinea-Händler finden Sie unter: www.belinea.com/de/dealer

TOM CLANCY´S

Rainbow Six: Vegas 2

Von: Roland Austinat

Zurück ins Zockerparadies: Rainbow Six: Vegas 2 macht da weiter, wo der erste Teil aufhörte.

Schon geschickt, die Entwickler bei Ubisoft Montreal. Verschleiern sie mit dem Titel **Rainbow Six: Vegas 2** doch, dass es sich dabei schon um den sechsten Teil des Antiterror-Taktik-Shooters handelt - und von dem halben Dutzend Erweiterungen haben wir da noch gar nicht gesprochen. Doch das Nummernspiel ist durchaus nachvollziehbar, denn der Vorgänger brachte deutlich mehr Action in die Serie.

Mussten Sie im Ur-**Rainbow Six** vor zehn Jahren noch vor jeder Mission Ausrüstung, Waffen und Uniform auswählen und Order für mehrere Einsatzteams festlegen, bevor Sie die Leitung eines einzelnen Teams übernahmen, geht's im Vegas-Duo geradliniger zu: Sie pirschen sich in Shooter-Manier an Terroristen an, spähen diese aus und markieren sie für Ihre zwei Kameraden, geben denen Kommandos und nehmen die Gauner anschließend hoch.

Bleibt die Frage: Warum schon wieder Las Vegas? Hat das Fremdenverkehrsbüro der Stadt im US-Bundesstaat Nevada seine Hände im Spiel? Autor und Designer Daniel Bisson, der vor **Rainbow Six: Vegas 2** an **Assassin's Creed** gearbeitet hat, verneint: „Unser Team war mit so viel Begeisterung bei der Sache, dass es noch jede Menge Ideen gehabt hat, die es aber nicht mehr in den ersten Teil geschafft haben." Aha. Heißt also, wir kriegen jetzt noch ein halbes Dutzend Hotels zu sehen?

„Nicht unbedingt", antwortet Bisson. „Sicher wird es auch wieder in einem Casino zur Sache gehen, doch wir wollen euch viele neue Ecken der Stadt zeigen, etwa Strip-Clubs der alten Schule." In einem kurzen Filmchen, den uns Daniel kurze Zeit später zeigt, bekommen wir ein paar der neuen Schauplätze zu sehen: Industriegebiete, Straßen und Gassen, ein Einkaufszentrum unter freiem Himmel, Lager und Wohnhäuser, Nachtclubs und den Bahnhof einer Einschienenbahn, die einige Hotels miteinander verbindet.

Einmal mehr soll es auch außerhalb der Stadt krachen - insgesamt sieben große Gebiete, eins mehr als im ersten Teil,



FRISCHLUFT | Die Hatz auf Terroristen führt Sie in **Rainbow Six: Vegas 2** öfter als im Vorgänger unter freien Himmel.

ABWÄRTS

Abseilen und überraschendes Eindringen durchs Fenster ist eine Spezialität des schwindelfreien Team Rainbow.

DETAILVERLIEBT | Wie schon im Vorgänger sorgt die **Unreal-Engine 3** für überzeugende Atmosphäre in Las Vegas.

werden wir zu Gesicht bekommen. Ein letzter Grund für Las Vegas soll nicht unerwähnt bleiben: **Rainbow Six: Vegas** endete mit einem unangenehmen Cliffhanger, also einem offenen Ende mit „Fortsetzung folgt"-Schriftzug. „Wir werden euch auf alle Fälle einen dramatischen, zufriedenstellenden Abschluss präsentieren", verspricht uns Daniel Bisson.

Gilt für Filme wie für Spiele gleichermaßen: Ein zweiter Teil ist immer eine heikle Angelegenheit. Die Fans wollen mehr vom Gleichen, aber andererseits auch genug Neues, um die Geldausgabe zu rechtfertigen. Oder fallen Ihnen außer **Krieg der Sterne: Das Imperium schlägt zurück** und **Der Pate 2** vernünftige Kinonachfolger ein? Daniel Bisson betont, dass es sich bei **Rainbow Six: Vegas 2** nicht bloß um den Vorgänger mit neuen Leveln handelt, auch wenn sich das Spielprinzip nicht ändert: „Wir wollen, dass ihr euch noch mehr wie in Las Vegas fühlt und dass eure Handlungen Sinn machen und Auswirkungen haben."

Bisson verspricht mehr Dramatik, mehr Realismus und dass sich Erfolge und Fehlschläge realistischer anfühlen sollen - was auch immer das bedeuten mag, denn Ihr PC wird vermutlich nicht mit einer Waffe auf Sie schießen. Dafür sollen Ihre Teammitglieder die Geschehnisse deutlich natürlicher kommentieren. Wie in den meisten Ubisoft-Titeln neueren Datums suchen Sie passive Zwischensequenzen vergeblich: Sie sehen alles mit den Augen des neuen Hauptdarstellers Bishop, der während mancher Storyschnipsel frei umherläuft und sogar die Waffe schwingt.

Zeit für ein paar Sätze zur Geschichte von **Rainbow Six: Vegas 2**: Sie übernehmen darin die Rolle des vornamenlosen Bishop, der mit zwei Teamkollegen auf Terroristenjagd geht. Vornamenlos deshalb, weil Sie Bishop wie noch nie zuvor personalisieren können - sowohl was die Optik und die Rasse als auch das Geschlecht angeht: „Wer gerne mit Frauen spielt, kommt auf seine Kosten", grinst Daniel Bisson verschmitzt.

Bishop und sein Team, zu dem gelegentlich auch die aus dem letzten Teil bekannten Jung Park und Michael Walker gehören, sind

TAKTIK LOHNT SICH: DAS ERFAHRUNGSSYSTEM

Wer in Rainbow Six: Vegas 2 nur wild drauflos ballert, lebt nicht nur kürzer – er muss auch auf viele feine Belohnungen wie Waffen und Kleidungsstücke verzichten.

„Unser Belohnungssystem zielt darauf ab, den Spielern taktisches Vorgehen nahezubringen, ohne sie dabei in ihrer Vorgehensweise auf einen linearen Pfad zu drängen", erklärt Game Designer Philippe Therien.

Rainbow Six: Vegas 2 belohnt Sie auf mehrfache Weise: Erfahrungspunkte sammeln Sie für Taten wie das Ausschalten eines Terroristen oder die Befreiung einer Geisel - jetzt, ständig und in jedem Spielmodus, nicht erst am Ende einer Mission. Steigt der Schwierigkeitsgrad, steigt auch die Anzahl der Erfahrungspunkte, die Sie bekommen und mit denen Sie Dienstgrade nach oben klettern. Jeder neue Rang schaltet Kleidungs- und Ausrüstungsstücke frei, auf Wunsch aktivieren Sie sogar einen rollenspieltypischen Erfahrungsbalken auf dem Monitor.

Neu ist das „Advanced Combat Enhancement & Specialization"-System, kurz ACES genannt. Hier sammeln Sie Punkte in drei taktischen Untergruppen: Nah- und Fernkampf erklären sich von selbst, unter Angriff verstehen die Designer das Eliminieren mehrerer Terroristen gleichzeitig oder „Splash Damage", also Kollateralschäden, die etwa durch detonierende Benzinfässer entstehen. Fortschritt in diesen Gruppen schaltet gruppenspezifische Waffen frei - mit genug Fernkampfpunkten kaufen Sie etwa ein neues Scharfschützengewehr.



ROLLENSPIEL | Jede Aktion bringt Ihnen Erfahrungspunkte. Wie hier etwa das lautlose Ausschalten der Gegner.

vor, während und nach den Ereignissen von Rainbow Six: Vegas in Nevada unterwegs. Wie das die Autoren ohne zu große Verrenkungen hinbekommen? Wir sind gespannt.

Sie starten Ihre erste Mission jedenfalls zu einem Zeitpunkt, an dem Hauptdarsteller Logan aus dem Vorgänger in Mexiko unterwegs ist, ein paar hundert Kilometer von Las Vegas entfernt. Fein: Es gibt diesmal einen Koop-Modus, in dem Sie die Geschichte zusammen mit einem Freund spielen können. Dabei bilden Sie mit zwei computergesteuerten Kämpfern ein Vier-Mann-Team. Damit es nicht zu Verwirrungen kommt, plant und steuert dann einer der Spieler den Einsatz der NPCs, der andere kann immerhin etwa mit dem Markieren von Terroristen das Vorgehen unterstützen und hilft seinem Mitspieler ansonsten auf eigene Faust.

Freischaltbare Waffen, Kleidungs- und Ausrüstungsstücke gab's schon im Vorgänger - allerdings nur im Mehrspielermodus. Rainbow Six: Vegas 2 packt diese Funktionen jetzt auch in die Kampagne. Wie in einem Rollenspiel sammelt Ihr Held sowohl alleine als auch im Team mit einem menschlichen Mitspieler Erfahrungspunkte, steigt damit in einer Rangliste auf und bekommt obendrein sogenannte A.C.E.S.-Belohnungen (siehe Kasten S.63).

Dazu gehören elf neue Waffen, wie das halbautomatische Scharfschützengewehr KAC SR-25 und das Sturmgewehr M468: „Im Nachhinein fehlten uns im ersten Teil einige Waffen wie ein schallgedämpftes Scharfschützengewehr", erklärt Game Designer Philippe Therien und fügt hinzu: „Scharfschützen bekommen in Rainbow Six: Vegas 2 generell mehr zu tun." Da die Kleidungsstücke im Vorgänger nur im Mehrspielermodus zum Einsatz kamen, entwarfen die Ubisoft-Schneider einen Söldner-Look, der zwar cool aussah, doch in der Kampagne des aktuellen Teils nicht ganz authentisch wirkt. Das Resultat: deutlich mehr Militär-, Tarn- und Polizei-Zwirn, den Sie so auch im richtigen Leben sehen können - oder vielleicht besser nicht.

Auch in Vegas 2 wechseln sich in jeder Mission die Phasen Beobachtung, Planen und Action immer wieder ab. Sie verstecken sich in einer geschützten Ecke, beobachten Ihre Gegner - wie im Vorgänger auch wieder mit einer Schlauchkamera unter einer Türritze und mit diversen Nacht- und Wärme-Sichtgeräten. Dann entscheiden Sie, welche Order Sie Ihren Teamkameraden geben sollen: Türen öffnen, eine Region bewachen, Terroristen unschädlich machen - das ganze Programm eines Antiterrorkommandos.

Mittels der Bild-im-Bild-Funktion werden Sie jetzt auch während einer Mission stärker über wichtige Entwicklungen unterrichtet und erhalten wertvolle Informationen, die Ihnen das Vorankommen erleichtern. Das haben Sie auch bitter nötig, denn die Gegner sollen jetzt noch schlauer sein als zuvor: Sie suchen beispielsweise bessere Deckung, wenn sie unter Beschuss des Rainbow-Teams stehen.

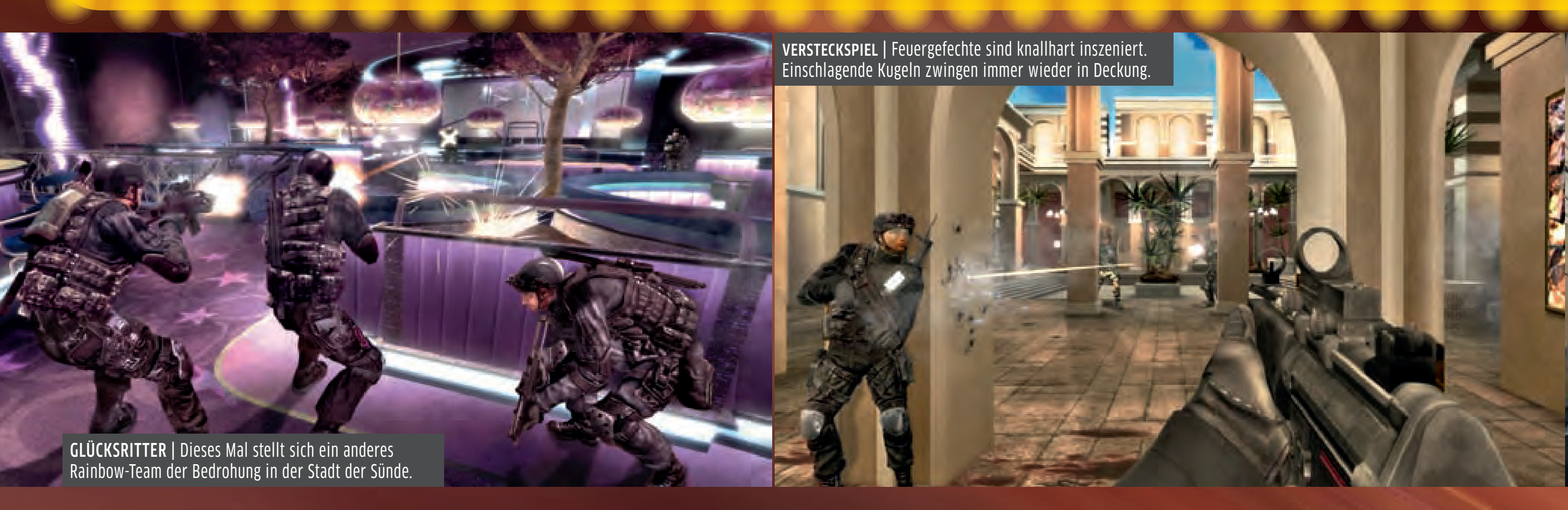
INTERVIEW MIT **BENOIT RICHER**

„Immer die gleichen Manöver helfen euch nicht."



BENOIT RICHER ist Designer bei Ubisoft.

PC Games: Was war das Feedback, das ihr am häufigsten von den Spielern des ersten Teils bekommen habt?
Richer: „Zu wenig Speicherpunkte - das haben wir mit fünfmal so vielen, besser platzierten Punkten behoben. Und dann haben sich die Leute natürlich über unser offenes Ende beschwert." (grinst)
PC Games: Ihr seid sehr wortkarg, was die Story des Spiels angeht. Kannst du denn gar nichts verraten? Uns hört doch gerade keiner zu.
Richer: „In Rainbow Six: Vegas war Logan der Held - jetzt verkörpert ihr Bishop, der Logans Ausbilder war und nun mit Michael Walker and Jung Park unterwegs ist."
PC Games: Wenn Rainbow Six: Vegas 2 vor, während und nach dem ersten Teil spielt, wie erklärst du dann, dass wir mit Logans Kollegen gegen Terroristen kämpfen, während die gleichzeitig ein Team mit Logan bilden? Haben Michael und Jung eine Zeitmaschine oder einen Personenverdoppler gebaut?
Richer: „Gute Frage! Während eurer ersten Mission befindet sich Logan in Mexiko. Wenn er dann etwas später in Vegas auftaucht, verlassen euch Michael und Jung - die Geschehnisse des ersten Teils können beginnen."
PC Games: Na gut. Themawechsel: Was hat euch bewogen, das Belohnungssystem so rollenspielartig auszubauen, Stichwort drei Fertigkeitsgruppen?
Richer: „Wir wollen mit Rainbow Six: Vegas 2 keinen ‚Run & Gun'-Shooter machen, sondern den Spielern klarmachen, dass sie nur mit Taktik weiterkommen und gleichzeitig mehrere Wege offen lassen, das zu erreichen. Dazu verändern wir beim Design der Level auch das Verhalten eurer Feinde und deren Position im Level. Wer ständig mit den gleichen Manövern wie dem Wurf einer Flash-Bang-Granate oder dem Aufsprengen einer Tür arbeiten will, wird feststellen, dass das nicht unbedingt in jedem Fall der einfachste und wirkungsvollste Weg ist. Das heißt nicht, dass diese Vorgehensweisen nicht mehr funktionieren, aber ihr macht euch damit das Leben unnötig schwer."
PC Games: Über welche Neuerung im zweiten Vegas-Abenteuer freust du dich am meisten?
Richer: „Das ist ganz klar der Koop-Modus: zusammen mit einem Freund auf Terroristenjagd zu gehen, der ins Spiel einsteigen kann, wann immer er will, off- oder online, ohne die Geschichte aus den Angeln zu heben - das ist eine coole Sache, die wir auch beim Levelbauen berücksichtigen, damit ihr euch nicht gegenseitig auf den Füßen steht."



GLÜCKSRITTER | Dieses Mal stellt sich ein anderes Rainbow-Team der Bedrohung in der Stadt der Sünde.

VERSTECKSPIEL | Feuergefechte sind knallhart inszeniert. Einschlagende Kugeln zwingen immer wieder in Deckung.

Mit besserer Ausrüstung wie ballistischen Schilden und Spezialsichtgeräten stellen einige Terroristen eine deutlich größere Herausforderung als im ersten Teil dar. Da ist es gut, dass auch Ihre Mitstreiter schlauer und vorausschauender agieren sollen (siehe Kasten rechts). Neu: Nehmen Sie eine gegnerische Stellung lange genug unter Beschuss, leidet die Deckung, bis sie schließlich komplett zerstört ist - damit sind Schüsse durch eine vermeintlich sichere Wand möglich. Außerdem dürfen Sie mit Ihren Begleitern die Beine in die Hand nehmen und so schneller von einer Deckung zur nächsten rennen.

Nach so vielen Details wird es Zeit, einen Blick aufs eigentliche Spiel zu werfen. Wir steuern Bishop leider nicht selbst, sondern sehen Level Design Director Benoit Richer und seinem Kollegen Jean-Pascal Cambiotti, seines Zeichens Lead Game Designer Multiplayer, bei ihrem Einsatz zu. Die beiden fliegen mit ihren zwei NPC-Begleitern im Hubschrauber in einen etwas älteren Teil von Las Vegas. Ihre Mission: einen Agenten namens Neville beschützen, der als verdeckter Ermittler in einer Bande von Menschenhändlern unterwegs ist.

Benoit und Jean-Pascal landen auf einem Flachdach und kraxeln in eine dunkle Gasse hinab, die zum Warenhaus führt, in dem Neville zuletzt gesichtet wurde. Gleich am Eingang stehen zwei Schurken Wache: Jean-Pascal visiert einen mit dem Scharfschützengewehr an, während Benoit den Zugriff plant und den Teammitgliedern ihre Or-

DIE STADT DER SÜNDE

Was Sie schon immer über Las Vegas wissen wollten, aber nie zu fragen wagten: PC Games gibt Ihnen die Antwort. Rien ne vas plus!

- 1931 eröffnete das erste Casino am Highway 91, dem heutigen Las Vegas Strip.
- Über eine halbe Million Menschen leben in Las Vegas. Jeder Bewohner der Wüstenstadt verbraucht im Durchschnitt etwa 700 Liter Wasser pro Tag.
- Las Vegas zählt zu den am stärksten wachsenden Städten in den USA.
- Der Stratosphere Tower im Zentrum von Las Vegas ist mit einer Höhe von 356 Meter der höchste freistehende Turm der USA.
- Gewusst wie: In den Casinos gibt es weder Fenster noch Uhren. Zudem sind die Ausgänge schlecht beschildert, um die Gäste möglichst lange zu halten. Manche Häuser gehen sogar so weit, reinen Sauerstoff unter die Atemluft zu mischen. Das soll Besucher wach halten.
- Die Casinos der Zockerstadt erwirtschaften etwa 4,5 Milliarden Dollar im Jahr. Davon könnten Sie sich etwa 90 Millionen Computerspiele kaufen. Oder 900 Millionen Exemplare der PC Games. Und damit alle Einwohner von Sao Paulo 7,5 Jahre mit Heften beliefern.
- Jährlich strömen um die 39 Millionen Touristen in die Stadt an der Westküste: Las Vegas besitzt die meisten Hotelzimmer der Welt.
- Dennoch kann man Las Vegas bis heute nicht per Zug erreichen, nur per Flieger.
- Mehr als 100.000 Paare heiraten jedes Jahr in Las Vegas.
- Die beiden Zauberkünstler Siegfried und Roy gestalteten von 1990 bis 2003 die meistbesuchte Show in Las Vegas.

SCHLAUE KRIEGER

Die Mitglieder Ihrer Einheit beherrschen ein paar neue Tricks, die Ihnen das Leben leichter und den Terroristen das Leben schwer machen.

Die Mitglieder Ihres Einsatzkommandos sind in **Rainbow Six: Vegas 2** schlauer als im Vorgänger. Stürmten sie bislang noch geradewegs auf eine feindliche Stellung, nehmen sie jetzt das Terrain in Augenschein und kämpfen sich Stück für Stück vor (siehe Bild). Dabei geht ein Teamkamerad stets in Deckung und gibt dem Kollegen Feuerschutz.
Ihre Jungs können noch mehr: Sie sichern bereits eingenommene Zonen vor unliebsamen Störenfrieden, werfen beim Sturm Handgranaten und beobachten während eines Feuergefechts ihre Gegner. Ihre Erkenntnisse behalten sie nicht für sich selbst: Ihre Männer rufen Ihnen zu, welche Taktik am besten geeignet wäre und machen sogar Vorschläge, welche Waffe am besten zum Einsatz kommen sollte.



KOMMENTAR | Abseilen ist auch im zweiten Teil wieder mit von der Partie. Im Hintergrund: Der Stratosphere-Tower.

EBENBÜRTIG | Gegner agieren schlau: Sie werfen wie hier etwa Rauchgranaten und benutzen Laservisiere.

der gibt. Dann stürmen die Entwickler den Raum: Bens Kameraden erledigen den markierten Gegner, während Jean-Pascal den Finger am Abzug krümmt. Etwas später nimmt sich Benoit eine Wache vor, die auf einem Balkon nach Eindringlingen Ausschau hält. Jean-Pascal betritt den zum Balkon führenden Raum von der anderen Seite und wird dabei tödlich verletzt. Da Benoit noch lebt, taucht Jean-Pascal neben ihm wieder auf: Der Weg zu Agent Neville ist frei.

Doch dessen Tarnung ist aufgeflogen, und so müssen die beiden Designer ihn jetzt unversehrt aus dem Warenhaus bringen. Das läuft schief: Ein Scharfschütze erledigt die beiden nacheinander. Benoit lacht: „Das Gute ist, dass wir in Rainbow Six: Vegas 2 fünfmal so viele Speicherpunkte wie im ersten Teil besitzen, da müsst ihr nach eurem Ableben einmal überstandene Begegnungen nicht wieder und wieder absolvieren."

Die Kampagne von Rainbow Six: Vegas 2 spielen die Tester bei Ubisoft Montreal derzeit in etwa zwölf Stunden durch - solide für einen Shooter. Für Langzeitmotivation sorgt der Mehrspielerteil:

Da wäre zum einen der schon erwähnte Koop-Modus, in dem Ihr Mitspieler zu jeder Zeit ein- und auch wieder aussteigen kann - selbst wenn er seine Kampagne noch gar nicht so weit gespielt hat. Neben der Extraportion Spaß, die das gemeinsame Erleben desselben Abenteuers bringt, kassieren Sie und Ihr Mitspieler auch Extra-Erfahrungspunkte für die Aktionen des jeweils anderen Spielers.

Mit von der Partie auch der schon aus dem Vorgänger bekannt-beliebte Modus Terroristenjagd für bis zu vier Antiterrorexperten, in dem Sie gemeinsam gegen die Schurken vorgehen. Zu zwei neuen teambasierten Spielarten wollte Jean-Pascal Cambiotti noch nichts verraten, wohl aber, dass es 13 neue Karten geben wird - inklusive einiger Klassiker aus früheren Rainbow Six-Titeln, die bei den Fans besonders populär sind. Die besitzen verbesserte Optik und ein modernisiertes Layout inklusive überarbeiteter „Choke Points", also den Stellen, die nur eine kleine Gruppe von Kämpfern passieren kann.

Apropos Optik: Trotz des Einsatzes der Unreal-Engine 3 hat es Rainbow Six: Vegas 2 derzeit schwer, mit Spielen wie Call of Duty 4 und Bioshock mitzuhalten, die die Latte in Sachen Grafik ein gutes Stück höher gelegt haben. Aber noch ist ja nicht aller Tage Abend, erfahrungsgemäß toben sich die Grafiker gegen Ende der Entwicklung noch einmal so richtig aus, wenn sie wissen, wie viel CPU-Power ihnen die anderen Abteilungen schlussendlich zugestehen. ❏

ERSTEINDRUCK

Roland Austinat

Ubisoft geht mit **Rainbow Six: Vegas 2** keine Risiken ein und verbessert den Taktik-Shooter behutsam mit Neuheiten wie dem erweiterten Belohnungssystem und endlich einem Koop-Modus. Schade, dass die Entwickler noch nichts über die Geschichte verrieten und uns das Spiel nur kurz vorführten. Wenn es alle geplanten Features ins Spiel schaffen, auf jeden Fall eine Empfehlung für **Rainbow Six**-Jünger.

ENTWICKLER: **Ubisoft Montreal**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **März 2008**



PANZERKNACKER | Die Terroristen haben dazugelernt - sie benutzen jetzt kugelsichere Schilde und Spezialsichtgeräte.

HINTER DEN KULISSEN | Das Spiel führt Sie in Regionen, die der Las-Vegas-Urlauber aus gutem Grund meidet.

KOPF EINZIEHEN | Gute Deckung zu haben, ist Pflicht. Der Bildschirmtod kommt auch in **Vegas 2** erstaunlich flink.



REINGELEGT | Ein Söldner beschäftigt sich mit unseren Kumpanen. Wir überraschen ihn von der Seite.

ERWISCHT | Mit dem wendigen Baumbewohner, eine auf prähistorisch getrimmte Mischung aus Raubkatze und Echse, ist es aus.

APPETITHÄPPCHEN | Bei einigen Monstern ist die beste Taktik: rennen, was das Zeug hält!

Turok

Von: Ansgar Steidle

Propaganda Games erweckt den Dinosaurier-Shooter wieder zum Leben – mit neuer Story und frischem Held.

Morgens halb neun in London. Noch leicht schlaftrunken sitzen wir in einer Filiale eines auf Kaffeeprodukte spezialisierten Unternehmens, nippen an unserem „White Caffè Mocha" – und verfluchen den Hersteller der rustikal gefederten Black Cabs bis in die dritte Generation. Beides dringend nötige Vorgänge nach dem für Redakteure unchristlich frühen Flug München – Heathrow und rund 45 Minuten Fahrt in besagtem Vehikel zum Hydepark. Mit am Tisch vier weitere deutsche Fachjournalisten, schlagen die Zeit tot, derweil man kaum 50 Meter entfernt noch eifrig daran werkelt, den Music Room London in einen prähistorischen Dschungel zu verwandeln.

Stilecht soll er sein, der Auftritt von Joseph Turok, Held der **Turok**-Computer- und -Videospiele wenn uns die Entwickler von Propaganda Games ihr Erstlingswerk präsentieren. Mit dem von Acclaim übernommenen Titel wagt sich das Team auf schwieriges Terrain. Schließlich rief der zuletzt erschienene Ableger **Turok: Evolution** 2002 alles andere als Begeisterungsstürme hervor (siehe Kasten S. 70). Kein Wunder, dass die Truppe zunächst Story und Held neu erfindet: Joseph Turok, Mitglied der Elite-Einheit Whisky-Kompanie erhält den Auftrag, den Kriegsverbrecher und alten Mentor Turoks, Roland Kane, dingsfest zu machen. Doch Turok und seine Männer erleiden auf dem rätselhaften Planeten Schiffbruch und kämpfen von da an nur noch ums nackte Überleben.

Inzwischen haben wir uns an unserem eigentlichen Ziel eingefunden und harren zwischen Baumstümpfen, künstlichen Steinen, Nebelmaschinen sowie zwei Dutzend Playstation-3- und Xbox-360-Konsolen der Dinge, die da kommen – sogar eine Cryogen-Kapsel liegt zwischen Büschen. Moment – wo sind die PCs? Tatsächlich: die fehlen. Ebenso wie die Entwickler von Aspyr, die das Spiel auf den PC portieren.

Augen zu und durch: Wohl mag der Autor dieser Zeilen vor Jahren zwei, drei Runden **Halo** gegen menschliche Spieler bestritten haben. Aber das war's auch schon. Genau genommen ist er wohl das, was man landläufig als Gamepad-Legastheniker bezeichnet. Als Profi will man sich natürlich keine Blöße geben – besonders nicht unter den Argusaugen der internationalen Konsolen-Fachpresse. In einem unbeobachteten Moment schnappt er sich einen Controller in einer dunklen Ecke – von denen es hier zum Glück reichlich gibt – und marschiert los. Gegen einen Baum.

Von einem Abhang herab lassen wir unseren Blick über das vor

AUF IN DEN KAMPF!

Schleichen, ballern, taktieren – Turok erlaubt viele Spielarten. Joseph Turok muss nicht nur mit Sauriern, sondern auch Söldnern und genetisch veränderten Monstern fertig werden – und hat dafür einiges auf dem Kasten.

BESTIEN



Freund oder Feind? Die Tiere liegen irgendwo dazwischen. Wer geschickt vorgeht, lockt gefräßige Raptoren zum nahe liegenden Wachposten. Oder hetzt einen Tyrannosaurus Rex gegen kleinere Saurier auf – und kümmert sich anschließend nur noch um die Überbleibsel.

Ganz versessen sind die Monster auf Leuchtkugeln. Niederträchtige Zeitgenossen heften diese an feindliche Soldaten oder feuern Sie hinter ein vorher gelegtes Minenfeld.

Werden Sie von den Tieren auf kurze Distanz überrascht, zücken Sie kurzerhand das Messer [2] – was teilweise ganz schön blutig wird.



SÖLDNER

Söldner sind nicht so stark wie ein gefräßiges Raubtier. Dafür gehen diese taktisch vor, suchen Deckung, werfen Granaten und verfügen über fiese Geschütze.

Ideal ist es, wenn Sie es schaffen, eines der Geschütze [1] zu übernehmen. Alternativ stellen Sie die Minigun als Selbstschussanlage auf.

Die eleganteste Methode, ein großes Lager zu infiltrieren, ist es, unbemerkt zu bleiben. Das gelingt mit den „klassischen" Turok-Waffen, also im Nahkampf von hinten mit dem Messer [3] oder Pfeil und Bogen [4].



uns liegende Gebiet schweifen, ein von steilen Hängen und undurchdringlichen Hecken gesäumtes Areal, bewachsen mit Farnen, dichten Gräsern und gigantischen Mammutbäumen. Zehn Stück davon und die Ikea-Möbel der nächsten drei Dekaden wären sicher. Sie ahnen es, die Dekoration ist Understatement für: So wirklich frei dürfen Sie sich hier nicht bewegen. Entwickler Devon Blanchet sieht das anders und lobt im Interview die vielen Möglichkeiten. Sinngemäß hätten die Entwickler den Spielern einen regelrechten Sandkasten zum Austoben hingestellt. Was sogar stimmt, wie wir aber erst später feststellen (Kampfbeispiele, siehe Kasten oben).

In etwas Entfernung tummeln sich kleinere Dinos, schlagen Beute und laben sich an ihrem Fang. Baumwurzeln formen einen regelrechten Tunnel, durch den wir unbemerkt bis zu dem Fressplatz mit Felsen und einem munteren Bächlein schlüpfen. Abrupt reißen die Tiere die Köpfe hoch, als ein Schrei ertönt und ein gigantischer Saurier auf die beiden zustürzt. Gerade noch wähnten wir uns hinter dem Felsen sicher, da geraten wir unversehens in Schwulitäten, da einer der beiden „Kleinen" ausgerechnet in unsere Richtung wetzt und uns bemerkt. In Panik fummeln wir an den Knöpfen, beschreiben mit dem Fadenkreuz einen ausufernden Kreis, schießen in die Sonne und bugsieren uns irgendwie glücklich zurück unter den Baum. Ätsch! Das überdimensionale Schuppentier (Taxonomie: 6, setzen!) steht geifernd vor uns, ist aber viel zu dick für den schmalen Gang. Schlau, für wie wir uns halten, zücken wir



BRENZLIG | Auch Spinnentiere wie dieser Skorpion wuseln durch den Dschungel. Wir zücken den Flammenwerfer.



DER FLEISCHER | Teilweise unterstützen uns Kollegen. Das Abenteuer erscheint übrigens unzensiert.

ÄRGERLICH | Ein Hubschrauber setzt Verstärkung in einem feindlichen Söldnerlager ab. Das bedeutet mehr Arbeit.

IN DER KLEMME | Hin und wieder retten auch wir anderen Söldnern den Hals, wenn es mal eng wird.

EINER UNTER VIELEN

In London durften wir nicht nur die Kampagne beäugen, sondern uns auch am Mehrspielermodus versuchen.

Bis zu 16 Spieler treten gegeneinander an, wobei sich auf den sieben Karten meist auch Tiere tummeln. Neben den Standard-Spielarten Capture the Flag, Deathmatch und Team-Deathmatch hält das Spiel ein paar Besonderheiten bereit:

Zwar dürfen Sie die Kampagne nicht im Koop-Modus bewältigen. Dafür kämpfen Sie in drei Extra-Szenarien Seite an Seite mit bis zu drei weiteren menschlichen Mitspielern.

Im War-Games-Modus erhalten die zwei Teams unterschiedliche Aufträge, die es zu erfüllen gilt.

Bei der Variante Assault-Capture-the-Flag tauschen die Angreifer und Verteidiger jede Runde die Rollen.

gemütlich eine zweite Waffe für die noch freie Hand, drücken ab, segeln plötzlich nach vorn in den Dreck und landen genau vor dem sabbernden Maul. Überraschung: Der zweite Raptor trickste uns aus und versetze uns von hinten einen Stoß.

In der anschließenden Nahkampf-Situation schwenkt die Kamera von der Ego-Perspektive in eine Außenansicht. Wir müssen schnellstmöglich Aktionen mit dem Controller vollführen, damit Joseph wieder freikommt oder gar seinerseits den Angreifer niederringt und mit dem Messer bearbeitet. In diesem speziellen Fall rettet uns kurzerhand ein gerade auftauchender Mitstreiter. Puh!

Wir springen zu einem anderen Level, bei dem ein Hubschrauber mehrere Söldner einfliegt. Auch hier tauchen kurz darauf zwei gefräßige Echsen auf, die uns hier die Arbeit abnehmen, indem Sie den Posten überrennen. Dumm nur, dass wir danach auch immer zwischen den Zähnen hängen bleiben.

Ach, so spielt man das? Die Präsentation schafft Klarheit. Wer mittendrin einsteigt, weiß einfach nicht, was die Waffen alles können. Der Granatwerfer legt auch Minen, die Schrotflinte verschießt Leuchtmunition, die Tiere anlockt – und bei den ganz dicken Brummern rennt man am besten einfach weg. Was der Trailer ebenfalls verrät: Offenbar hält Kane noch einige Überraschungen bereit. Denn durch dichten Nebel erheischen wir einen Blick auf ein mehrbeiniges Monster mit MG-Armen. Na dann: Waidmannsheil! ❑

TUROK: WHO'S WHO?

Turok ist nicht gleich Turok. Seit ihrem Debüt vor mehr als 50 Jahren wechselte die Figur des Turok nicht nur den Namen.



Die Charaktere

1954 erschien der erste Comic mit dem Held Turok: **Son of Stone**. Carl Fireseed übernahm von 1982 bis 1997 die Heldenrolle und war der Onkel von Joshua Fireseed. Tal'Set war der Protagonist der Videospiele **Turok: Dinosaur Hunter** und **Turok: Evolution**. Joshua Fireseed, Held von **Turok 2: Seeds of Evil** kam ab 1997 zum Zug. Seine Geschwister Danielle und Joseph Fireseed waren Helden in **Turok 3: Shadow of Oblivion**. Ganz neu: Auf dem Computer ist nun Joseph Turok Ihr Held. Alles klar?

Die Computer-Spiele

Seine Premiere in Spielen feierte Turok 1996 mit **Turok: Dinosaur Hunter** auf dem Nintendo 64, die folgenden zwei Ableger waren Nintendo-exklusiv und kamen später auch für PC. 1998 folgte **Turok 2: Seeds of Evil**, 1999 **Turok: Legenden des Verlorenen Landes** und 2000 **Turok 3: Shadow of Oblivion**. Schluss war mit **Turok: Evolution**, das weder bei Testern noch Kunden gut ankam und ein kommerzieller Flop wurde.

ERSTEINDRUCK

Ansgar Steidle



Neben **Call of Duty 4** und **Crysis** wirkt **Turok** ein wenig blass. Doch nachdem die Jurassic-Park- und Godzilla-Dino-Wellen längst passé sind, hab ich inzwischen wieder Appetit auf das Szenario. Das Spiel ist schön inszeniert, trotz geradlinigen Levels bleibt Spielraum zu agieren und die Gegner besiegt man nur mit Köpfchen – jedenfalls auf der Konsole. Allzu gern hätte ich deshalb einen Blick auf die PC-Version geworfen – es bleibt also spannend.

ENTWICKLER: **Propaganda Games**
ANBIETER: **Touchstone**
TERMIN: **Februar 2008**

HÜLSENFRUCHT | Nette Details wie hier umherfliegende Patronen sorgen für die nötige Prise Realismus.

ZIERDE | Inzwischen ein echter Klassiker in Wüsten-Szenarien – der HMMV-Jeep. Ob Sie im fertigen Spiel selber am Lenkrad sitzen dürfen, ist noch unklar.

AUF DIE GROBE TOUR | Mit der AK-74, die Sie gefallenen Terroristen abnehmen, halten Sie über Kimme und Korn grob aufs Ziel und drücken ab.

VERGAMMELT | Bröckelnder Wandputz und schartige Treppengeländer sind hübsch anzuschauen und sorgen für Atmosphäre.

MITSTREITER | Zwar erledigen Sie die Missionen in der Regel alleine, ab und zu erhalten Sie jedoch Rückendeckung von Kollegen.

STRASSENSTAUB | Vor allem die verwinkelten Wüstenstädte profitieren von den Details der neu eingesetzten Engine.

PUNKTGENAU | Mithilfe der Zieloptik nehmen Sie jeden Gegner sauber ins Visier. Wenn Sie dabei in der Hocke bleiben, bemerkt Sie der Feind meist nicht.

Terrorist Takedown 2

Von: Stefan Weiß

Getreu der Devise „Neue Engine, neues Glück“ geht City Interactive in die nächste Runde der Terroristenhatz.

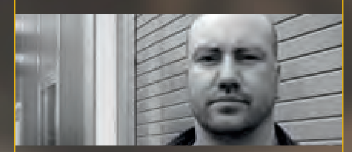
Die westliche Welt ist sich einig: Dem Terror auf der Erde gehört der Kampf angesagt. Schließlich zeigen uns die Medien Tag für Tag, dass viele Bösewichter auf der Welt wandeln – in Form von garstigen Terroristen, denen man endlich den Garaus machen sollte. Genau in diese thematische Kerbe schlägt **Terrorist Takedown 2**.

Bisher spielten sich die Shooter der **Terrorist Takedown**-Reihe (**Covert Operations**, **War in Columbia** und **Conflict in Mogadishu**) mehr schlecht als recht. Damit ist jetzt Schluss: Auch wenn der Spielename eher nach einer Fortsetzung klingt, ist es ein echter Neuanfang. Das liegt vor allem an der Jupiter-EX-Engine, die schon in **F.E.A.R. (dt.)** einen hervorragenden Dienst leistete. Natürlich lässt das in Zeiten eines **Crysis** oder **Call of Duty 4: Modern Warfare** nicht unbedingt die Kinnlade runterklappen, trotzdem: Der neue „Grafikmotor“ bringt **Terrorist Takedown 2** technisch eindeutig nach vorne. Die uns vorliegende Beta-Demo zeigt sogleich, wo's langgeht. Saubere Animationen, Tiefenunschärfe-Effekte und ein gut aussehendes Ragdoll-System verleihen der Terroristenjagd deutlich mehr Dynamik als zuvor.

Als Schauplatz dient diesmal der Mittlere Osten, in dem Sie als deutscher Angehöriger der Friedenstruppe Ihren Dienst verrichten. So schleichen und ballern Sie sich als Hauptmann Schröder durch die vier Missionen, in denen Sie hübsch dargestellte Außenareale und weniger schön designte Innenlevels erleben. Die Waffen machen Spaß und entsprechen dem Genrestandard. Nur die künstliche Intelligenz patzt. Hier müssen die Entwickler auf jeden Fall noch nachbessern. ❑

ERSTEINDRUCK

Stefan Weiß



Da bin ich wirklich (positiv) überrascht. Das neue Grafikgewand ist inzwischen zwar nicht mehr der letzte Schrei – dennoch gewinnt die **Terrorist Takedown**-Reihe damit deutlich an Fahrt. Die bisher gespielten Außenmissionen in der Demo gehen in Ordnung, die Innenlevels sind allerdings zu lieblos geraten. Weniger überzeugend agieren in der derzeitigen Spielfassung die Gegner. Allzu oft postieren sich diese nur, feuern aber nicht. Solange Sie Ihre Figur in der Hocke bewegen, schießen Sie einen nach dem anderen ab, ohne dass die KI vernünftig reagiert.

ENTWICKLER: City Interactive
ANBIETER: City Interactive
TERMIN: 1. Quartal 2008



BROTHERS IN ARMS | Also doch: Brüder fallen sich in die Arme. Und wir dachten, der Titel handele von Kameraden!

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

VERWISCHT | Sehen Sie, dass Sie die Umgebung nicht klar sehen? Das macht der Unschärfeeffekt bei schneller Kamera.

HINTER MAUERN LAUERN | Hindernisse entscheiden über Überleben und Draufgehen. Deswegen sollte man sie nutzen.

ALTES & NEUES IM GÜTECHECK.

Dadurch dass Brothers in Arms noch weitere Kapitel folgen werden, halten sich die Neuerungen in Grenzen. Im Folgenden eine Einschätzung.

WAS BLEIBT?

EXPLOSIONEN

NÜCHTERN NOTIERT: Hell's Highway ist keinen Deut zahmer in seiner Wucht als vorher. Und es gibt offenbar Panzer, deren Mündungsfeuer Millionen Würstchen auf einmal grillen könnten.
SUBJEKTIV EINGESCHÄTZT: An die Action-Dichte eines Call of Duty 4 will Hell's Highway nicht heran, weil das einer Verleugnung der Taktikwurzeln entspräche. Das dürften Fans der Vorgänger begrüßen.

WAS KOMMT DAZU?

TAKTIK

NÜCHTERN NOTIERT: Wenn Schüsse ihr Ziel treffen, richten sie je nach Material unterschiedlich viel Schaden an. Das bedeutet, dass man hinter Betonwänden länger dem Beschuss standhält als hinter Heuballen.
SUBJEKTIV EINGESCHÄTZT: Schön, dass man nun pingeliger sein muss bei der Auswahl der Deckung. Und schön, wie die Spannung wächst, wenn einem hinter Pappwänden kauernd die Zeit ausgeht.

BROTHERS IN ARMS

Hell's Highway

Von: Thomas Weiß

Randy Pitchford von Gearbox erbringt einen ungewöhnlichen Beweis, dass Hell's Highway gut wird.

Dass der Zweite Weltkrieg so heißt wie er heißt, diese Tatsache füllt sich mit jedem Mal, wo er medial neu stattfindet, mit Ironie. Die Widersprüchlichkeit des Begriffs dürfte niemanden kümmern, der gern im Bombastgedöns badet, sobald sich die Möglichkeit ergibt.

Und das ist eine beachtliche Menge an Spielern, lässt man Verkaufszahlen sprechen. Die Entertainment-Branche hat mit all ihren Call of Duty- und Medal of Honor-Spielen eine Geisterarmee von unheimlichen Einfluss herangezüchtet, am wirtschaftlichen Leben gehalten durch permanent hochwertige Fütterung.

Gearbox zählt zu jenen Entwicklern, die regelmäßig zum Krieg laden; es ist keine reale Order an die Front, der man mit ungutem Gefühl in der Magengegend Folge zu leisten hat, sondern eine Inszenierung, gemacht für jene Geisterarmee und zugeschnitten auf ihre Vorliebe für positiven Stress.

Das nächste Ticket in die Niederlande von 1944 lässt sich im kommenden März lösen, dann soll Hell's Highway fertig sein. Brothers in Arms zum Dritten. Mehr vom selben guten Stoff, zuzüglich einer Reihe von Verbesserungen, aber nicht zu vielen, schließlich muss Pulver übrigbleiben. Denn das nächste Kapitel bedarf erneut der wohldosierten Befeuerung mit Reizen, um den Marsch der Zielgruppe einzuleiten.

Gegen Kritik von Spieleredakteuren trägt Gearbox eine kugelsichere Weste: Hell's Highway wird sich nichts großartig vorwerfen lassen, diese Feststellung bildet sich binnen Minuten beim Anspielen. Grafik, Sound, Schusswechsel, alles trägt die Handschrift raffinierter Designer.

Gearbox-Boss Randy Pitchford hält die Zügel in der Hand, kümmert sich um die Festigung des Eindrucks, indem er beim Beschreiben des Dargebotenen strahlt wie ein Kind vor der weihnachtlichen Geschenkeverteilung. Man hat sofort den Eindruck, dass er zum Bauen seiner Spiele nicht Intelligenz einsetzt, sondern Herzblut, entstanden durch Leidenschaft.

Er ist ein guter Redner, sympathisch im Auftreten und clever im Formulieren, er bräuchte keinen Geschäftspartner wie John Antal, diesem Mensch gewordenen Maschinengewehr, unter dessen rhe-



SCHAUPLATZ

NÜCHTERN NOTIERT: Weg von der Normandie, hinein in die Provinzen der Niederlande während der Operation Market Garden. Das diktiert der Zweite Weltkrieg, und Brothers in Arms folgt.
SUBJEKTIV EINGESCHÄTZT: Schauplätze wechseln durch die Klammerung an die Realität kaum, die Abwechslung leidet. Gütig stimmt, dass man sich auf peinlichst exakt nachgebildetem Terrain bewegt.



TEAMWORK

NÜCHTERN NOTIERT: Brothers in Arms löst sich in Hell's Highway kein Stück vom Teamwork: Wieder lässt sich ein kleines Squad kommandieren, wieder führt Soloarbeit zum sicheren Game Over.
SUBJEKTIV EINGESCHÄTZT: Es sieht aus, als funktioniere die taktische Komponente wie immer: Unterdrückungsfeuer, Flanke suchen, Gegner abschießen. Manche könnten davon inzwischen genug haben.



DIALOGE

NÜCHTERN NOTIERT: Während der Zwischensequenzen reden einmal mehr die bekannten Figuren über Sachliches und Emotionales. Und verschaffen sich dadurch ein Profil, das rar ist im Genre.
SUBJEKTIV EINGESCHÄTZT: Call of Duty 4 hat Darsteller mit der Persönlichkeit eines Backsteins. In Hell's Highway hofft man angenehm fiebrig, dass die atmenden, redenden, fühlenden Soldaten überleben.



GEBÄUDEKAMPF

NÜCHTERN NOTIERT: Gebäude waren bislang Mangelware, jedenfalls der Kampf im Innern. Hell's Highway möchte das ändern, indem es an ausgewählten Punkten Einlass in Häuser gewährt.
SUBJEKTIV EINGESCHÄTZT: Prinzipiell ist's gut, wenn Dinge dazukommen. Ob der Häuserkampf Spaß oder Langeweile erzeugt, darüber wissen wir noch nichts. Wir geben Meldung, sobald wir es tun.



VERFOLGERANSICHT

NÜCHTERN NOTIERT: Der Übersicht zuliebe haben die Entwickler eine Taste eingebaut, die das Bild beim Ausnutzen eines Hindernisses rauszoomt und einen Blick aus der Verfolgerperspektive zulässt.
SUBJEKTIV EINGESCHÄTZT: Der spielerische Nutzen besagter Funktion blieb uns im Dunkeln, von minimal mehr Übersichtlichkeit abgesehen. Zumindest machen die Models aus der Ansicht eine gute Figur.



EFFEKTE

NÜCHTERN NOTIERT: Unreal-Engine 3. Muss man mehr sagen? Der kräftige Grafikmotor lässt eine Reihe von Effekten zu, die Crysis, Call of Duty 4 und Unreal Tournament 3 zum Standard erhoben haben.
SUBJEKTIV EINGESCHÄTZT: Der Nachteil ist, dass Sie bessere Hardware brauchen, um den Weltkrieg fortzuführen. Der Vorteil ist, dass Hell's Highway aussieht, wie Spiele 2008 aussehen müssen.

GRAFIK ZUM STAUNEN | Der Schatten auf dem Gesicht bewegt sich abhängig vom Helm in beeindruckender Dynamik.

HOLLAND VIRTUELL | Wenn Sie wollen, können Sie dieses Bild auch in echt sehen. Ist nämlich alles exakt nachgebaut.

KRIEGSFÜHRUNG | Aus Deckungen zu feuern bleibt integraler Bestandteil, um Realismus möglichst maximal darzustellen.

torischen Windschatten selbst Stumme eine Stimme bekämen.

Das Duo nimmt die angereisten Spielejournalisten ins Visier und eröffnet das Feuer: Man garantiert zwölf Stunden Hochspannung, Action wie in einem Spielberg-Film (und nicht wie in **Der schmale Grat**, den findet Randy langweilig), es explodieren die Fachbegriffe der **Unreal**-Engine 3, während Szenen vom Spiel auf einer Leinwand beweisen, dass hier kein Runterbeten leerer Versprechungen stattfindet, sondern eine ernstgemeinte Darbietung der Vorzüge in **Hell's Highway**.

Irgendwann kehrt Ruhe ein, die Grafik zeigt kein Feuer mehr, keine Tiefenschärfe, keine Schatten, die den Soldaten vom Helm aufs Gesicht fallen. In Stille tönt lauter, was Randy zu sagen beabsichtigt: Nämlich dass die hier nachgespielte Operation Market Garden ein Fehlschlag war. Alliierte wollten besetzte Provinzen der Niederlande von den Deutschen befreien. Der Plan war eine Beschleunigung des Kriegsendes; die gesäuberte Normandie wäre zum bequemen, weil rasch zu durchquerenden Einfallstor nach Deutschland geworden.

Damit die spielerische Bedeutung dieses Scheiterns auch in die Köpfe derjenigen gelangt, deren gedankliche Verarbeitung im gedrosselten Tempo abläuft, stellt Randy abrupt eine Frage. Sie ist so ungewöhnlich wie unerwartet. Er wechselt das Thema und will wissen, wer **Titanic** gesehen hat.

Natürlich schweigen alle, denn jeder, der im Spiele-Sektor beruflich tätig ist, hat **Titanic** geguckt. Zu signalisieren, dass man den Film kennt! Das wäre dermaßen absurd in seiner idiotischen Offensichtlichkeit, dass sich der Gedanke an eine Fangfrage aufdrängt. Will man verhindern, in eine solche vor Publikum hineinzufallen, braucht es ein Höchstmaß an Aufmerksamkeit. Und schon haben alle Anwesenden kapiert. Die kollektive Spannung, die nach dem Begreifen einsetzt, sie durchdringt fühlbar den Raum. Auch ohne Verbalisierung.

Randys Aura glimmt draufhin noch heller, er lächelt. Vielleicht, weil er den kindlich heiteren Enthusiasmus zu **Hell's Highway** unmöglich verbergen kann; vielleicht aber auch, weil seine Operation im Vergleich zu Market Garden ein Volltreffer war.

SCHIESSEN SIE LOS, MISTER PITCHFORD

„Diesmal sind es 100 Prozent"



RANDY PITCHFORD ist CEO bei Gearbox. Auf gut Deutsch: Boss.

PC Games: Du gibst einen sehr zuversichtlichen Eindruck ab, wenn's um **Hell's Highway** geht ...

Pitchford: „Das liegt an all der Arbeit, die wir reingepumpt haben. Uns stand mehr Geld zur Verfügung als bei den Vorgängern, wo wir nur etwa 30 Prozent des Spielgebiets mit Fotos aus der Luft nachbauen konnten. Diesmal sind es 100 Prozent, inklusive jede der drei Stunden, die die Invasion der Alliierten dauerte."

PC Games: Es wird auch ausschweifend geredet zwischen den Soldaten. Wie viele Minuten oder Stunden an Story stecken drin?

Pitchford: „Ich hab nie eine Stoppuhr eingesetzt, aber es müsste mindestens eine Stunde, aber nicht mehr als zwei Stunden an Storysequenzen geben, die zwischen den Missionen ablaufen."

PC Games: Operation Market Garden lief schief. Werden die Spieler nach der Endsequenz in eine Depression verfallen?

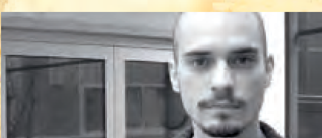
Pitchford: „Interessant, was wir uns als Spielinhalt herausgepickt haben, oder? Um zu erfahren, wie wir da herangehen, wirst du **Hell's Highway** spielen müssen. Ich kann dir aber prophezeien, dass die Art der Dramatik, die wir verwenden, auf einem spannenden, atmosphärisch dichten Unterbau steht."

PC Games: Ist das nicht langweilig, dauernd nur Zweiter Weltkrieg?

Pitchford: „Gar nicht. **Brothers in Arms** wird episodisch den gesamten Zweiten Weltkrieg abbilden."

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Beim Anspielen stürzte **Hell's Highway** dauernd ab. Das ist normal bei frühen Versionen. Aber an meinem Ärger darüber lässt sich ablesen, dass mir ein Spiel gefällt. Ließe mich die aufgezwungene Unterbrechung kalt, so würde das Gleichgültigkeit gegenüber dem Produkt ausdrücken. Doch ich bin Feuer, weil das Spielgefühl vertraut angenehm rüberkommt. Ob auch Flamme, weiß ich zum Test.

ENTWICKLER: **Gearbox**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **März 2008**

Cory Lewis, PR-Manager bei Pandemic, vor einer Karte von Venezuela.

MERCENARIES 2

World in Flames

FEUERTAUFE | Wenn Kampfhubschrauber Ihre Feuerkraft demonstrieren, gehen ganze Landstriche in Flammen auf.

Von: Robert Horn

Schutt und Asche: Wo diese Söldner hinlangen, bleibt kein Stein auf dem anderen.

Zu Besuch bei Entwickler Pandemic, legten wir erstmals Hand an die PC-Fassung der Söldner-Ballerei **Mercenaries 2: World in Flames**. Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: In der Rolle eines von drei Kämpfern arbeiten Sie sich im virtuellen Venezuela an die Spitze des Söldnergewerbes und legen sich mit dem einheimischen Tyrann an. Ganz nach dem **GTA**-Prinzip nehmen Sie Aufträge von fünf verschiedenen Fraktionen an, bis Sie schließlich eine eigenes Hauptquartier errichten und selber Soldaten anheuern. Die Spielwelt, auf der Sie sich herumtreiben, umfasst etwa 64 Quadratkilometer sowie drei große Städte. Kommt es dort zu Auseinandersetzungen, zaubert **Mercenaries 2** beeindruckende Zerstörungseffekte auf den Bildschirm. Denn alles im Spiel lässt sich in Einzelteile zerlegen. Ganze Häuserzeilen verschwinden unter gewaltigen Luftschlägen, bewaldete Gebiete fangen Feuer und Fahrzeuge zerreißt es in krachenden Explosionen.

Das erleben wir gleich bei unserem ersten Auftrag. Wir sollen drei Gebäude zerstören. Per Jeep rumpeln wir in das Zielgebiet, in dem es vor Militär nur so wimmelt. Gut so, denn wir mopsen uns einfach deren Panzer und eröffnen das Feuer. In der anschließenden Ballerei gehen nicht nur die Zielgebäude, sondern auch ein Großteil der Innenstadt zu Bruch. Der Auftrag ist noch lange nicht zu Ende. Die Armee rückt zu einer Kirche vor und beginnt, das Gotteshaus fachgerecht in Stücke zu schießen. Als über unseren Köpfen Kampfhubschrauber auftauchen, schlagen wir zu: Per Halteseil kapern wir eine der fliegenden Waffen und treiben damit die Angreifer zurück. Wieder bleibt nach dem Ende der Schlacht kaum ein Stein auf dem anderen. Ein großer Spaß!



ICH CHEF | Haben Sie genug Geld zusammen, leisten Sie sich eine eigene Söldnertruppe mitsamt schickem Eigenheim.



DU NIX | Die Armee Venezuelas ist die einzige Fraktion, die Ihnen von Beginn an feindlich gesinnt ist.

FLÄCHENBRAND | Am Steuerknüppel eines Heli haben Gegner kaum eine Chance.

3,2,1 ... MEINS | Fahrzeuge wie diesen Panzer können Sie in bester GTA-Manier jederzeit klauen.

SCHWEDENBOMBER | Der Irokese Mattias Nilsson ist einer der drei wählbaren Söldner.

SPIELEREIEN

Wie im Vorbild GTA mopsen Sie in Venezuela alle möglichen Vehikel. Das funktioniert mit einem Minispiel. Zwei Beispiele:



1. | Per Enterhaken ziehen wir uns zu einem Helikopter in die Höhe.

2. | Jetzt müssen wir Tasten in vorgegebener Reihenfolge drücken.

3. | Machen wir alles richtig, bekommt der Fahrer ordentlich eins auf die Mütze.



1. | Ähnliches beim Panzer: Wir krabbeln das Geschützrohr hinauf ...

2. | ... und überraschen den Gegner mit einer saftigen Ohrfeige.



3. | In seltenen Fällen hilft auch eine Handgranate in die Fahrerkabine.

Laut Entwickler drehen sich aber nicht alle Aufgaben einzig um das Zerstören. Nette, physikbasierte Missionen lockern das Geschehen auf. Liefern Sie zum Beispiel eine Ladung Waffen an, müssen Sie aufpassen, dass Ihnen die Kisten nicht von der Ladefläche rutschen.

Obwohl Mercenaries 2 parallel für Konsolen und Computer programmiert wird, legen die Entwickler besonderes Augenmerk auf die PC-Umsetzung: Dort unterstützt der Titel nicht nur Maus-und-Tastatur-Steuerung, sondern auch Joypads und Lenkräder. Jede einzelne Funktion soll dabei mit einer beliebigen Taste belegbar sein – genau wie es Computerspieler mögen. Zudem bietet die Grafik deutlich mehr Optionen zum Feintuning. An Direct X 10 haben die kreativen Köpfe aber kaum Gedanken verschwendet. Funktionen dafür sollen, wenn überhaupt, später per Patch nachgeliefert werden. Technikfreunde freuen sich dennoch über eine volle SLI-Unterstützung. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Klasse, wie es in **Mercenaries 2** an allen Ecken und Enden kracht! Zum Austoben scheint das virtuelle Venezuela der geeignete Ort. Einziges Sorgenkind: die künstliche Intelligenz. Die wirkt bisher noch recht unfertig.

ENTWICKLER: Pandemic
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 1. Quartal 2008

VERLIEBT IN PHYSIK

- **Entwickler Pandemic** nutzt die Havok-Physik-Engine für nahezu alle Objekte im Spiel.
- **Gebäude** sind zerstörbar. Was kaputt ist, bleibt kaputt.
- **Missionen** sind teilweise physikbasiert.
- **Ageia-Karten** werden allerdings nicht unterstützt.

LASS KRACHEN | Gefechte zwischen Häusern haben die Wirkung von Abrissbirnen. Aufgeräumt wird später.

KEIN DEPP AN BORD | In **Pirates of the Burning Sea** kommt es auch ohne Keira Knightley und Johnny Depp zu handfesten Auseinandersetzungen.

KANONENDONNER | Für den Schiffskampf stehen spezielle Fähigkeiten zur Verfügung, aber auch die Navigation entscheidet über Sieg und Niederlage.

AN DECK | Feindliche Schiffe lassen sich entern – sobald der Kapitän besiegt ist, gibt die Mannschaft auf.

QUICK | Die jeweiligen Spezialfähigkeiten können Sie sich in die Aktionsleiste ziehen und per Tastendruck aktivieren.

SCHUSSKRAFT | Schiffe lassen sich mit unterschiedlichen Kanonenkugeln beladen.

CHIC | Ihren Charakter kleiden Sie mit 15 Optionen und Farbkombinationen nach Gusto ein.

EN GARDE! | Ob Schwertstreich oder Parieren, der Kampf ist wie bei den meisten Genre-Kollegen eine Kombination aus Fertigkeiten und Haltungen.

Pirates of the Burning Sea

Von: Anja Gellesch

Online-Rollenspiel trifft Schiffe versenken und Fluch der Karibik: Engländer, Spanier, Franzosen und Piraten durchpflügen die Meere.

Von Seefahrer-Romantik ist in der umkämpften Karibik von **Pirates of the Burning Sea** wenig zu spüren. Frankreich, Spanien und England ringen im Online-Rollenspiel um die Hafenstädte, Piraten machen die Gewässer unsicher.

Der Spieler entscheidet sich zwischen einer Karriere als Marineoffizier, Freihändler und Freibeuter. Seine Entscheidung wirkt sich auf die verfügbaren Schiffe und Fertigkeiten aus – Piraten etwa können feindliche Schiffe kapern.

Ursprünglich nur für Seeschlachten konzipiert, bietet **Pirates of the Burning Sea** nun mit dem sogenannten Avatar-Kampf auch Raufereien an Land. Drei Disziplinen stehen Ihnen dabei zur Verfügung: Florentine, der Kampf mit zwei Schwertern, Fechten oder die Nutzung fieser Kampftricks wie Sand in die Augen streuen.

Neben Missionen zur See lösen Sie auch Aufgaben an Land oder kämpfen an Deck geenterter Schiffe. Trotz der Abwechslung und gut erzählten Hintergrundgeschichten ähneln sich die Aufträge stark. Viele Quests erledigen Sie in Instanzen, andere Mitspieler treffen Sie in den Hafenstädten und auf offener See.

Pirates of the Burning Sea setzt auf ein komplexes Wirtschaftssystem, das – ähnlich wie bei **Eve Online** – die Spieler selber beeinflussen. Nahezu alle angebotenen Waren, Schiffe und Schiffszubehör wie Segel oder Kanonen sind von Spielerhand geschaffen.

Das macht die Kontrolle der rund 80 Häfen so wichtig: Jede Küstenstadt bietet spezielle Waren und Ressourcen, um die sich die Spieler in groß angelegten PvP-Schlachten prügeln.

Der drei Tage währende Kampf um die Eroberung beginnt. Piraten plündern, die verfeindeten Nationen versenken Schiffe und Händler liefern Nachschub – alle können sich daran beteiligen. Der Hafenkampf endet mit einer großen Schlacht, in der 24 Mitglieder der verfeindeten Fraktionen gegeneinander antreten. Der Sieger kontrolliert fortan die Hafenstadt – bis zum nächsten Konflikt. Das hält die Spannung aufrecht. ❑

ERSTEINDRUCK

Anja Gellesch



Wer an einem Fantasywelten-Burnout-Syndrom leidet, kann sich freuen, denn **Pirates of the Burning Sea** spielt vor einem historischen Hintergrund. Die Seekämpfe machen Spaß: Taktisch manövriere ich meine Fregatte und habe auch durchaus Chancen, einem größeren Schiff die Hölle heiß zu machen. An einigen Stellen gibt es aber noch Lecks. Ich wünsche mir abwechslungsreichere Missionen und kürze Ladezeiten beim Betreten einer Instanz.

ENTWICKLER: **Flying Lab Software**
ANBIETER: **SOE Platform**
TERMIN: **22.01.2008**


gamer unlimited.de


www.gamer-unlimited.de


Kane &
Lynch
Dead Men
49.95 €


Games for Windows
THE WITCHER
BioWare
CDPROJEKT
ATARI


PC
ALARM FÜR COBRA 11
CRASH TIME


COMPUTEC MEDIA


SATURN

ZEITREISENDER? | Dieser Edward Carnby ist der gleiche wie in **Alone in the Dark 1** – doch das spielte 80 Jahre zuvor ...

BASTELSPASS | Im Inventar lassen sich Items munter miteinander kombinieren. Hier zu sehen: Spraydose plus Feuerzeug.

BIEST | Schnell, klein und nervig – die krebsartigen Monster schlüpfen aus Nestern, die sich nur mit Feuer zerstören lassen.

COMEBACK | Edward Carnby feiert im fünften Teil der Action-Adventure-Reihe seine Rückkehr. Laut Entwickler mit dabei: innovatives Gameplay, moderne Grafik und Spannung wie bei einer TV-Serie.

Alone in the Dark

Von: Felix Schütz

Innovatives Gameplay, hochdramatisch verpackt: Die Franzosen zeigen, wie's geht.

Baldrian zur Hand? Dann schauen Sie doch mal in Vatis alten Spieleschrank. Auf dem obersten Regal finden Sie vermutlich eine Schachtel mit dicker Staubschicht darauf. Wer sie zur Seite wischt, vermag darunter einen Titel zu entziffern, der vor 15 Jahren für Gänsehaut sorgte: **Alone in the Dark**, der Prototyp moderner Survival-Horror-Spiele. Falls Sie sich gern am Bildschirm fürchten, dürfen Sie schon mal den Nerventee aufsetzen: Eden Games veröffentlicht bereits im Frühjahr 2008 einen fünften Teil der Kult-Gruselei! Und wir haben ihn gespielt.

Schmunzelnd erklärt Nour Polloni, Produzentin des Spiels, weshalb man sich für den New Yorker Central Park als Kulisse entschied: „Wir wollten einen hübschen Ort, den jeder kennt – und ihm etwas Schreckliches antun." Aufwendig rekonstruierte man die legendäre Grünanlage, nur um sie grässlich zu entstellen: Ihr einst so vertrauter Anblick gleicht einer schwarzen Vorhölle voller unnatürlicher Risse und Dornen. Nour übertreibt nicht – es ist schrecklich, aber auch schön.

Was im Central Park geschieht? Darüber schweigt Eden Games. Held des Spiels ist abermals Edward



1. DER PLAN | Carnby möchte das Auto als eine Art ferngezündete Bombe einsetzen. Dazu sind mehrere Schritte nötig.

2. WERKZEUG | Mit einem Schraubenzieher aus dem Handschuhfach beschädigt der Held zunächst den Treibstofftank.

3. LUNTE LEGEN | Das Benzin läuft in einer dichten Spur heraus, als Carnby das Auto ein Stück die Straße hinunterfährt.

DAS SPIEL MIT DEM FEUER

Alone in the Dark simuliert Flammen so realistisch wie kaum ein anderes Spiel. Die innovative Technik eröffnet völlig neue Gameplay-Möglichkeiten.

INFERNO | Hat man es mit dem Feuerlegen etwas zu gut gemeint, hilft nur noch die Flucht nach vorn.

FERNZÜNDER | Das Krabbelvieh trägt eine tropfende Ölflasche – Carnby setzt die Spur einfach in Brand und genießt die Show.

LEUCHTFEUER | Viele Bereiche im Spiel sind stockfinster. Hölzerne Gegenstände – hier ein Stuhl – dienen als Fackel.

WURFGESCHOSS | Eine Flasche Alkohol, ein Lappen und ein Feuerzeug – die effektiven Molotowcocktails sind schnell gemacht.

VORSICHT | Wenn Flammen den Weg versperren, muss Carnby eine Möglichkeit finden, den Brand zu löschen.

FLAMMENWERFER | Mit Spraydosen und dergleichen improvisiert Carnby kurzerhand eine gefährliche Nahkampfwaffe.

Carnby, genauer: DER Carnby aus dem allerersten Alone in the Dark, das 80 Jahre vor dem neuen Teil spielt. Was den Zeitsprung möglich macht? Ist doch geheim! Die düstere Handlung entfaltet sich, so Polloni, ähnlich dramatisch und spannend wie in TV-Serien der Sorte Heroes oder Lost. Interessant: Neben Sarah, der weiblichen Hauptrolle, bekommen wir auch Carnbys Antagonisten zu Gesicht: ein grimmiger Herr mit zerfurchter Visage und schwarzem Mantel. Cooler hätte ihn nicht mal die Matrix ausgespuckt.

Endlich: Hervè Sliwa, leitender Spiel-Designer, überreicht uns feierlich das Gamepad. Wir spielen die Xbox-360-Version, die sich aber nicht von der PC-Fassung unterscheiden soll. Einzig die Übertragung der Steuerung auf Maus und Tastatur dürfte Eden noch Stirnfalten verpassen, denn das Bedienkonzept ist ungewöhnlich.

Man betrachtet Carnby aus der Verfolger- oder Ego-Ansicht. Sliwa erklärt: „Wer mag, kann komplett in der Ich-Perspektive spielen." Der Demo-Level beginnt in einer Kanalisation. Mit dem linken Stick lenken wir Carnby, der rechte ist für seine Armbewegungen zuständig. Hält er etwa einen Gegenstand – sagen wir ein Stück Holz oder eine Schaufel – in der Hand, schwingt er diesen entsprechend der Neigungen des rechten Analogsticks. Vollführt man eine schnelle Bewegung, schlägt Carnby mit Wucht zu – daher gibt es keine Taste für Attacken. Die Funktion des rechten Analogsticks wird am PC von der Maus übernommen – noch wissen wir nicht, wie sich das anfühlt. Grund zur Sorge gibt's aber nicht: Erstens unterstützt auch die PC-Fassung moderne Gamepads.



4. STUNTMAN | In voller Fahrt springt Carnby aus dem fahrenden Auto – Alone in the Dark erlaubt solche Dynamik.

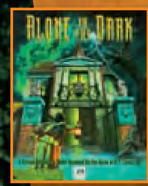
5. LUFT ANHALTEN | Die Karre rollt mit blockiertem Lenkrad unermüdlich weiter. Carnby packt sein Feuerzeug aus ...

6. ENTZÜNDET | Die Flammen zischen die Dunkelheit der Straße hinunter, auf das immer noch fahrende Auto zu.

7. ERFOLG | Das Fahrzeug vergeht in einer gewaltigen Explosion – eine mächtige Waffe, mit logischen Mitteln erdacht.

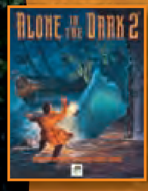
DIE KULT-REIHE IM ÜBERBLICK

Entgegen landläufiger Meinung war nicht Resident Evil, sondern Alone in the Dark der Pionier des Survival-Horrors.



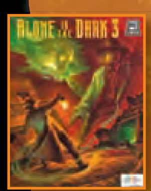
Erschienen: **1992**

Carnbys Geburtsstunde: eine klobige 3D-Figur, die vor gezeichneten Hintergründen ums Überleben kämpft.



Erschienen: **1994**

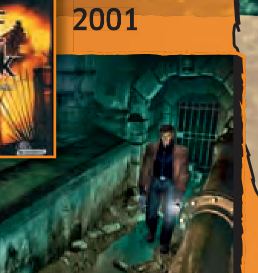
Der zweite Teil fiel actionlastiger als sein Vorgänger aus und die Grafik hatte einen Schritt nach vorn gemacht.



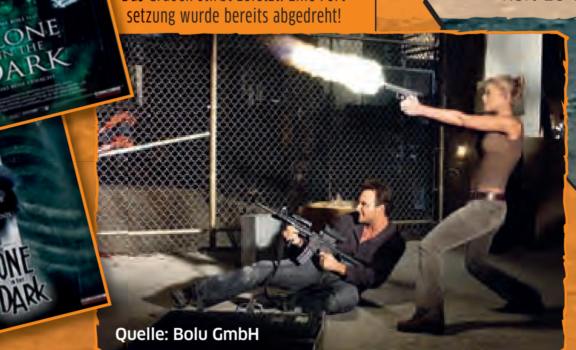
Erschienen: **1995**

Teil 3 spielte im gruseligen Western-Szenario und nutzte als letzter Ableger der Reihe die selbe Grafik-Engine.

Erschienen: **2001**



Moderner Held, gute Grafik, wenig Innovationen: Carnbys lang erwartete Rückkehr war gelungen, aber nicht revolutionär.



TRAURIG | Die Verfilmung von **Alone in the Dark** (2005) genießt einen üblen Ruf. Der Grund: Regisseur Uwe Boll (**Postal**) war am Werk. Er scheucht seine gelangweilten Darsteller durch einen stumpfen Mix aus Geballer und öden Dialogen. Das Grauen stirbt zuletzt: Eine Fortsetzung wurde bereits abgedreht!

Quelle: Bolu GmbH



ERFINDERISCH | Tödliche Fledermauswesen belagern den Zaun. Carnby ist praktisch veranlagt: Er schnappt sich ein Stromkabel und röstet kurzerhand die ganze Bande.

GLAUBHAFT | Als Vorlage für die Spielumgebung nutzten die Grafiker mehr als 1.500 reale Fotos des New Yorker Central Parks.

NEXT GEN | Narben, Falten, sogar sichtbare Poren – speziell die Gesichter bedachte man mit Liebe zum Detail.

Und zweitens wirft David Nadal, Entwicklungsleiter von Alone in the Dark, höchstpersönlich in die Runde: „Ich spiele es sogar am liebsten mit Maus und Tastatur!"

Kein Handbuch ist nötig, um das Gameplay zu kapieren: Alles, was man tun kann, unterliegt logischen, realen Regeln. In der Demo stößt Carnby etwa auf einen gefluteten Gang, das Wasser steht durch ein offen liegendes Kabel unter Strom. Um dieses aus der Flüssigkeit zu fischen, greift sich der Held eine Metallstange. Durch vorsichtige Bewegungen des rechten Analogsticks streckt der Spieler sein Werkzeug aus, schiebt das Kabel behutsam zur Seite und hängt es über ein Geländer, sodass es nicht länger das Wasser berührt – der Weg ist frei.

Dank der Havok-Physik-Engine verhalten sich Materialien wie in der Realität: Hölzerne Türen zersplittern, wenn man sie mit schweren Objekten einschlägt – stählerne Pforten beulen dagegen aus und benötigen mehrere Stöße, bevor sie aufspringen. Diese Freiheit zieht sich konsequent durch das Spiel, wie Nadal erklärt: „Es gibt keine sinnlos verschlossenen Türen! Auch werdet ihr nie den Schlüssel A suchen müssen, um Tür B zu öffnen."

Besonders realistisch wirkt das Feuer, zentrales Spielelement von Alone in the Dark: Es springt von einem brennbaren Gegenstand auf den nächsten über, lässt Tische und Stühle nach einer Weile verkohlt in sich zusammenkrachen. Und stets gilt es praktisch zu denken: Wer ein brennendes Stück Holz mit sich trägt, hat für kurze Zeit nicht nur eine nützliche Fackel, sondern auch eine gute Waffe!

Noch faszinierender wird es, als wir das Inventar öffnen: Aus

WIE GEHT'S DER PC-VERSION?

Bei unserem Studiobesuch spielten wir ausschließlich auf Xbox-360-Konsolen. Trotzdem konnten wir auch einen Blick auf die PC-Fassung werfen.

Grafisch wie inhaltlich sind die PC-, PS3- und Xbox-360-Versionen identisch. Da die Steuerung in manchen Szenen aber zwei Analogsticks verlangt, arbeitet Eden derzeit noch an einer Lösung für die Maus-und Tastatur-Bedienung. Gamepads werden auch am PC unterstützt. Die Xbox-360- und PC-Varianten sollen zeitgleich erscheinen. Das Spiel läuft nur unter Direct X 9, vermutlich wird ein Dual-Core-Prozessor vorausgesetzt.

REALISMUS: SO VIELE MÖGLICHKEITEN

Die Gesetze in Alone in the Dark sind einfach: Sie folgen denen der Realität. Das heißt: physikalische Korrektheit und keine unnatürlichen Levelbegrenzungen.

ANGESTECKT | Feuer ist gleichermaßen Waffe wie Werkzeug: Carnby setzt daher alles ein, was irgendwie brennbar ist.

PRAKTISCH | Ob man nun damit fährt oder sich herausstürzt: Autos sind voll funktionstüchtig und dienen mehr als nur der Fortbewegung.

RABIAT | Hölzerne Türen (Bild oben) schlägt man problemlos mit schweren Gegenständen ein. Ist die Tür aus Metall (Bild unten), verbeult die Oberfläche, bis das Schloss bricht.

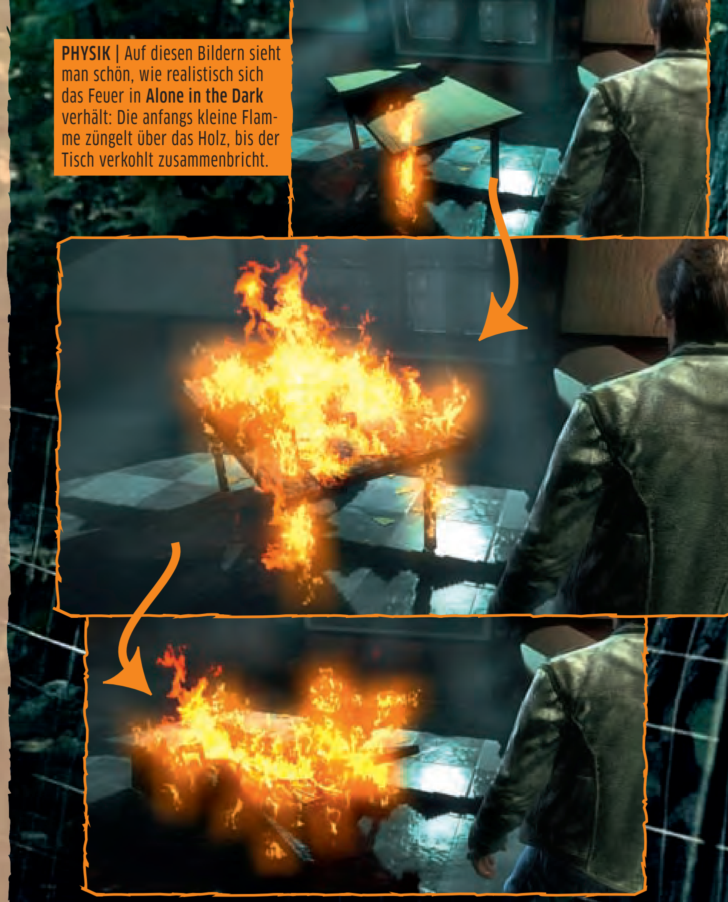
VERLÄNGERUNG | Das Wasser steht unter Strom. Carnby zieht das Kabel vorsichtig mit einer Stange ins Trockene.

der Ich-Perspektive blickt Carnby an sich herab, seine geöffnete Jacke zeigt Fächer und Halterungen. Nur was da auch wirklich reinpasst, wird mitgenommen: Klebeband, Batterien für die Taschenlampe, Leuchtstäbe, Sprays und Plastikflaschen voller Alkohol. Items kombiniert man hier nach Herzenslust, das Resultat ist nie ohne Sinn: Patronen mit Alkohol ergeben brennende Geschosse, ein Stück Leinen plus Plastikflasche erzeugt einen Molotowcocktail. Und wer ein Spray mit dem Feuerzeug verwendet, improvisiert einen Flammenwerfer.

Mit Items zu experimentieren eröffnet neue Lösungswege. Das lernen wir in einem Gang, wo eine unnatürliche schwarze Flüssigkeit den Boden bedeckt. Sie zu berühren, endet sofort im Bildschirmtod. Nur auf Licht reagiert die bösartige Substanz allergisch, sie weicht dann widerwillig ins Dunkle zurück – der Einsatz der Taschenlampe liegt also nahe. Tatsächlich einfacher hat man es aber mit Knicklichtern, die – wir kombinierten sie zuvor mit Klebeband – auch an Wänden und Böden haften. Wer diese „Leuchtminen“ nun geschickt in den Tunnel hineinwirft, erhellt sich seinen Pfad ganz ohne Stress und Gefahr.

Das Waffenarsenal ergibt sich aus den kombinierbaren Items, aber grundsätzlich auch aus allen Objekten in der Spielwelt – denn alles, wirklich alles soll benutzbar sein. Einen agilen Zombie bekämpft man etwa am besten mit einer Nahkampfwaffe, wie einer Stange oder einer Axt. Anschließend muss der Körper verbrannt werden – warum tröpfeln Sie also nicht eine kreisrunde Alkoholspur auf den Boden und stellen dem Gegner so eine Brandfalle? Alles ist möglich. Um sich schnell auf Situationen einzustellen, darf man Item-Kombinationen auch abspeichern und auf Schnelltasten legen – so müssen Gegenstände nicht ständig „von Hand“ zusammengesetzt werden.

Bei so viel Interaktivität dürfen Fahrzeuge nicht fehlen, mit denen Carnby kreuz und quer durch den Central Park fährt. Auch sie benutzt man intuitiv und logisch: Im Handschuhfach findet man Items, das Autoradio spielt Musik, und



PHYSIK | Auf diesen Bildern sieht man schön, wie realistisch sich das Feuer in **Alone in the Dark** verhält: Die anfangs kleine Flamme züngelt über das Holz, bis der Tisch verkohlt zusammenbricht.

INTERVIEW MIT **NOUR POLLONI**

„Viele Action-Adventures vernachlässigen ihre Story."



NOUR POLLONI ist Produzentin bei Eden Games.

PC Games: Was hat das neue **Alone in the Dark** noch mit der alten, ziemlich kultigen Reihe gemein?

Polloni: „Wir lieben **Alone in the Dark** und wollen, dass unser Produkt ebenso innovativ ist, wie es seinerzeit der erste Teil war. Natürlich haben wir ein paar Elemente beibehalten, etwa den Helden – er ist der gleiche wie im ersten Spiel, es gibt eine Verbindung zwischen beiden. Doch unser **Alone in the Dark** ist frischer, moderner, innovativer – bei der Interaktion mit der Welt und all den Objekten schieben wir die Messlatte im Genre schon deutlich nach oben."

PC Games: Alone in the Dark soll Gemeinsamkeiten mit modernen TV-Serien haben. Ist es deshalb ein Episodenspiel?

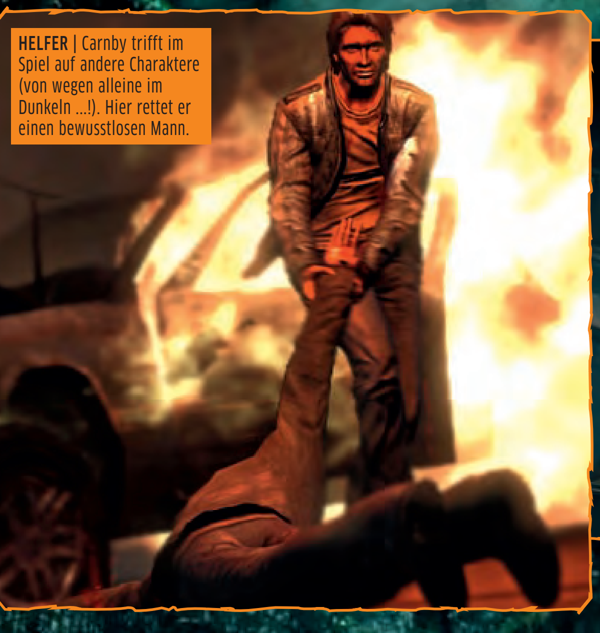
Polloni: „Wir denken, viele Action-Adventures legen heutzutage zu wenig Wert auf ihre Story. Die Spiele dauern zehn bis 15 Stunden und erzählen darin ihre Geschichten wie in Filmen. Eben die sind in der Regel aber höchstens drei Stunden lang! Solche Spiele haben daher oft Spannungslöcher und Lücken in der Erzählung. Um das zu vermeiden, haben wir uns nach anderen Erzählweisen umgesehen. Wir alle schauen Serien wie **Lost**, **24** oder **Prison Break**. Daher fragten wir uns: Warum setzen wir das eigentlich nicht in **Alone in the Dark** um? So fanden wir die perfekte Struktur, der ganze Aufbau wie der einer Serien-Staffel passte genau auf die Spiellänge. Danach teilten wir das Spiel in etwa einstündige Episoden auf. Sie alle zusammen ergeben das fertige Spiel, das du im Laden kaufst, die Staffel als komplettes Paket mit Anfang, Charakterentwicklung und großem Cliffhanger am Ende."

PC Games: Der Begriff ‚Staffel' impliziert ja fast, dass es einen Nachfolger geben wird. Ist da schon etwas geplant?

Polloni: „Oh ja! Wir haben schon ganz tolle Ideen für einen zweiten Teil. Wir wollen ja nicht nur ein neues Spiel, sondern wirklich eine neue Ära für die Marke **Alone in the Dark** einleiten – und daran möchten wir in Zukunft natürlich weiterarbeiten."

PC Games: Warum habt ihr ausgerechnet den Central Park als Spielumgebung gewählt?

Polloni: „Er liegt im Herzen von New York, diesem Schmelztiegel der Kulturen, Religionen und Weltanschauungen. Daraus schöpfen wir viel Inspiration, was die Geschichte letztendlich glaubhafter und greifbarer macht. Und natürlich wollen wir den Spieler mit der Frage quälen, die uns selbst so sehr beschäftigt: Wie kann das eigentlich sein, dass da mitten in dieser überfüllten Stadt ein so riesiger Park, ein Stück Grünfläche all die vielen Jahre noch nicht weichen musste? Wer oder was beschützt ihn? Ein Geheimnis steckt dahinter – und genau das soll der Spieler herausfinden."



HELFER | Carnby trifft im Spiel auf andere Charaktere (von wegen alleine im Dunkeln ...!). Hier rettet er einen bewusstlosen Mann.

IN BEREITSCHAFT | Obwohl kein Ego-Shooter, kann man in **Alone in the Dark** in die Ich-Perspektive wechseln. Besonders beim Anvisieren mit der Pistole ist diese Ansicht sinnvoll.

wer keinen Zündschlüssel besitzt, schließt die Karre eben mit zwei Kabeln kurz. An der Fahrphysik brauchte Eden Games nicht lange feilen – sie stammt zum Großteil aus **Test Drive Unlimited**. Natürlich ist ein Auto in **Alone in the Dark** mehr als nur Fortbewegungsmittel: Carnby springt auch mal bei vollem Tempo aus dem Fahrzeug, das als mächtiges Geschoss in Gegner rast oder Hindernisse aus dem Weg räumt. Der Physik sind keine unsichtbaren Grenzen gesetzt – jeder sichtbare und logisch erreichbare Fleck im Park ist auch begehbar.

Eine großartige Überraschung enthüllt Eden Games am Schluss unserer Studiotour: Wir spielen einen brandneuen Level, den bislang noch niemand zu Gesicht bekam. Und was für einen! Carnby rast die 59th Street in einem Taxi hinunter, hinter ihm eine unsichtbare Druckwelle, die den Asphalt meterhoch aufwirbelt, die Straße regelrecht zerbrechen lässt. Komplett in Echtzeit peitschen wir an entgegenkommenden Autos vorbei, während über uns Wolkenkratzer einstürzen und auf die Fahrbahn krachen. Wild tobt der brillante orchestrale Soundtrack; an bestimmten Stellen setzt das Spiel sogar filmähnliche Zeitlupen ein, die ein Chor hingebungsvoll unterstreicht. Das Gesamtbild ist ein Spektakel, wie man es im Action-Kino kaum packender hinbekäme, und stolzer Beweis dafür, dass die Entwickler längst nicht alles gezeigt haben. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Seit **Half-Life 2** habe ich kein Spiel mehr gesehen, dass Physik und Gamedesign zu so einer homogenen, einladenden Masse verrührt. Es spielt sich anders, frisch und die dramatische Inszenierung trifft voll meinen Nerv. Doch man wirft mir vor, zu häufig in Euphorie zu verfallen, daher halte ich mich zurück: **Alone in the Dark** ist so verdammt ambitioniert, bitte übernehmt euch nicht, Eden Games!

ENTWICKLER: Eden Games
ANBIETER: Atari
TERMIN: Frühjahr 2008

EDEN GAMES

Das französische Studio mit Sitz in Lyon arbeitet mit Leidenschaft an Alone in the Dark.

Zu den größten Erfolgen der Firma gehört das innovative Rennspiel **Test Drive Unlimited** (Mehrspieler-Wertung: 89 in PC Games 05/07). Derzeit sind 130 Mitarbeiter dort beschäftigt. Davon arbeiten 90 (plus 30 externe Hilfskräfte) an **Alone in the Dark**!



SOUNDMAGIER | Olivier Derivière (**Obscure 2**) komponierte für **Alone in the Dark** über vier Stunden orchestrale Musik. Die mitreißend-exotischen Themen passen sich dank einer neuen Technik dynamisch an jede Handlung des Spielers an.

Mehr PC-Power mit dem Testsieger!*

*ComputerBILD 14/2007 testete 8 Windows®-Optimierer und wählte den Ashampoo® WinOptimizer 4 zum Testsieger.

Einzige Kritik:
ZU TEUER!
Jetzt nur für kurze Zeit:
€ 19,99

Ashampoo® WinOptimizer 4

Windows Vista™ kompatibel

ashampoo®

Computer Bild Test-Sieger

Ausgabe 14/2007

www.winoptimizer.de

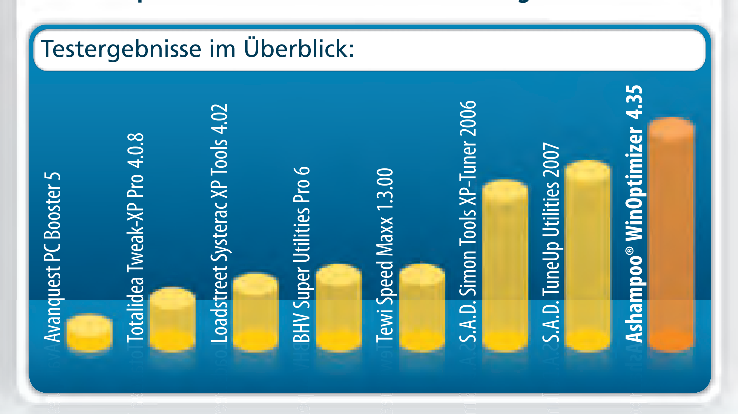
Die ComputerBILD urteilt in ihrem neuen Vergleichstest:

„Mit WinOptimizer 4.35 ließen sich per Software-Automatik die größten Geschwindigkeitsreserven aus dem Testcomputer locken. Bei der Videobearbeitung und beim Kopieren großer Dateien schnitt das Programm *gut* ab."

Fazit: Der Ashampoo® WinOptimizer 4.35 holt als einziges Tuning-Programm so viel mehr Geschwindigkeit aus einem Windows®-Rechner heraus, dass es sich für den Anwender in spürbarem Ausmaß lohnt. Im großen Test der Ausgabe 14/2007 hängt das Ashampoo®-Programm alle Konkurrenten ab, darunter auch so starke Tools wie TuneUp Utilities 2007, Simon Tools XP-Tuner 2006 und Tewi Speed Maxx 1.3.

Jetzt nur für kurze Zeit den Testsieger zum Vorzugspreis von nur € 19,99 statt € 49,99 kaufen!

Mit seiner Vielzahl an Optimierungs- und Tuning- Funktionen wusste der Ashampoo® WinOptimizer 4 die ComputerBILD-Redaktion zu überzeugen:



GRÜN WIRKT | Falls Sie Slimer sympathisch finden – schief gewickelt. Zunächst bereitet der verfressene grüne Geist nur Sorgen, ist aber ein leichter Gegner.

Ghostbusters

Von: Christian Burtchen

Eine Filmfortsetzung zum Mitspielen: Die Kult-Geisterjäger sind zurück.

Es gibt viele Möglichkeiten, Menschen zu erschrecken. Etwa: „Felix, das Gothic 3-Add-on ist zum Test da!" Oder Telefonrechnungen. Oder die Doku-Soap Bauer sucht Frau. Oder der Klassiker: Gespenster und Geister. Dass derartiger Spuk erschreckend realitätsnah wirken kann, erlebten Kinogänger in den Achtzigerjahren: Damals wüteten gefährliche Geister durch das Leinwand-New-York, die durch den heldenhaften Einsatz der Ghostbusters zurückgedrängt wurden. Zweimal beamten sich die Geisterjäger auf die Leinwand und schleimige Unholde zurück in ihre Dimension, den dritten Teil erleben Sie am PC.

Ist es nicht übertrieben, ein Spiel in die Reihe von Hollywood-Filmen mit enormem Produktionswert zu stellen? Nein. Wie Brancheninsider verraten, haben sich Entwickler Terminal Reality und Publisher Sierra (bald Activision Blizzard) sehr anstrengen müssen, um den Anforderungen des Ghostbusters-Rechteinhabers Sony Pictures zu genügen. Die Originaldarsteller sind im Team – und das nicht nur, um für zwei Nachmittage im Tonstudio heiße Luft zu produzieren.

Dan Aykroyd und Harold Ramis, Autoren der ersten beiden Filme, greifen auch für Ghostbusters: The Video Game wieder zur geisterjagenden Feder. Ernie Hudson, Billy Murray und Annie Potts (die charmante Sekretärin) kreuzen im Spiel ebenso Ihre Wege. Sie selbst



ALTER BEKANNTER | Bereits in den ersten Stunden begegnen Sie dem riesigen Marshmallow Man, den Sie von einem Hochhaus aus bekämpfen.

IN DIE FALLE! | Die Geisterfalle (unten) wirkt nur, wenn Sie den Geist (oben) mit Ihren Waffen bedrängen.

DIE AUSRÜSTUNG DER GEISTERJÄGER

Als moderner Science-Fiction-Kammerjäger benötigen Sie natürlich das richtige Werkzeug. Wir stellen das Ghostbusters-Equipment vor.

▼ DAS AUTO | Ohne ihren Wagen mit Detektoren für psychokinetische Energie hätten es die Ghostbusters deutlich schwerer. Ob sie im fertigen Spiel jenseits aller Tempobeschränkungen durch die Stadt kurven, ist ungewiss.

▲ DIE GEISTER-FALLE | Nur wenn ein Geist von Elektronen-, Protonen- oder Schleimkanone in Schach gehalten wird, lässt er sich mit der Geisterfalle einfangen und von der Welt fernhalten.

sind neu angeheuerter Rekrut und haben die Position des Technikers für experimentelle Waffen im Ghostbusters-Team inne. Das heißt, Sie spielen Versuchskaninchen für die Erfinder Egon und Ray. Dafür bereisen Sie mit ihnen die Originalschauplätze, darunter den Friedhof, die Bibliothek, Hochhäuserfronten sowie das Ballhaus. Und natürlich dürfen Sie die Waffen auch selbst nutzen, um anstürmende Gespenster just jenen Gesichtsausdruck zu verpassen, den das Ghostbusters-Logo ziert.

Hintergrund von Ghostbusters 3, wie das Spiel bereits inoffiziell bezeichnet wird, ist eine mysteriöse Zunahme von Geisteraktivitäten im Jahr 1991. Da trifft es sich gut, dass die Ghostbusters ohnehin um ihre Konzession zum Geisterjagen bemüht sind. Eine neu geschaffene Behörde überwacht die Overall-Träger penibel und nimmt die horrenden Auswirkungen des Schadensmodells zähneknirschend zur Kenntnis.

Wir dagegen hören begeistert (Wortspielkasse), dass das Ausmaß, indem sich die Umgebung benutzen (oder eben unbenutzbar machen) lässt, einen noch nie dagewesen Detailgrad erreichen soll. Die geistreichen (noch ein Wortspiel) Infernal-Entwickler haben ihre ohnehin leistungsfähige Engine noch einmal verbessert. Ganz gleich, ob Sie eine Bar mit dem Protonenstrahl anschießen oder in der Bibliothek herumgeistern (schon wieder), die Engine simuliert alle Objekte dank einer besonderen Berücksichtigung des Gewichts glaubwürdiger als je zuvor. Bis zu 1.000 Objekte gleichzeitig purzeln und plumpsen wie von Geisterhand (Wortspielkasse voll) bewegt über den Bildschirm.

Was aber tun Sie in Ghostbusters: The Video Game? Richtig – all jenen Ungetümen den Garaus bereiten, die den New Yorkern mächtig auf den Geist gehen. Dazu haben Sie in Ihrem Rucksack allerlei nützliche Gegenstände dabei. Gleichzeitig ist er übrigens Ersatz fürs Interface – statt einer konventionellen Anzeige sehen Sie in der Third-Person-Ansicht jederzeit die entsprechenden Indikatoren am Rucksack.

Zu Ihrem Arsenal gehört neben dem bekannten Protonenstrahler natürlich die Geisterfalle. Dieses praktische Utensil platzieren Sie am Boden, sobald Ihre unmenschlichen Kontrahenten geschwächt sind. Dann saugt die Falle die Kreaturen auf und verschließt sie sicher. Während Shooter wie Call

1984: GHOSTBUSTERS ALS C64-SPIEL



buffed-Chefredakteur Heinrich Lenhardt erinnert sich an das erste Ghostbusters-Spiel.

Ghostbusters faszinierte uns Spielkinder der Happy-Computer-Redaktion, weil es die Adaption eines gerade mal in den deutschen Kinos angelaufenen, brandneuen und auch noch richtig guten Films war. Die C64-Soundchip-Interpretation des Soundtracks sorgte schon auf dem Titelscreen für Atmosphäre. Und das Spieldesign wirkte frisch und inspiriert (Tugenden, mit denen Filmadaptionen in den Folgejahrzehnten eher selten glänzten). In der Ära der simplen Schieß-tot-und-nächster-Level-Action erregte Ghostbusters mit nichtlinearen Elementen Aufsehen: Ausrüsten des Einsatzwagens, Wahl des nächsten Einsatzziels auf einer Stadtkarte – vor über 20 Jahren echte Feature-Granaten.





HER MIT DIR! | Durch die dynamische Kameraführung kommt Kino-Feeling auf.


ALTER SCHLEIMER | Der Ballsaal geht im Kampf gegen Slimer in die Brüche. Die physiklastige Engine gibt sich dabei alle Mühe, ja kein Stück Holz unzersplittert zu lassen.

of Duty 4 Auszeichnungen dafür vergeben, besonders viele Gegner am Stück zu erledigen, erhalten Sie als Ghostbuster geldwerte Zusatzpunkte für besonders elegantes Fallenstellen oder gleichzeitiges Erhaschen mehrerer Geister. Später werten Sie Ihre Ausrüstung dank dieser Verdienste auf.

Die Protonenkanone ist dabei noch ein beinahe unspektakuläres Werkzeug für die Geisterjagd. Die Neuankömmlinge in der Waffenkammer sind: die wirkungsvolle, aber auch riskante Elektronenkanone. Hm, Protonen und Elektronen ... uns beschleicht das Gefühl, dass der legendäre Spruch „Kreuz niemals die Strahlen [zweier Protonenstrahler]" hier noch größere Bedeutung erlangt. Außerdem dabei ist eine Schleimkanone, mit der sich Kisten, Flaschen, Personen, Geister, sogar Autos durch die Luft und gegen Wände schubsen lassen. Die Entwickler versprechen eine spielerische Freiheit, die selbst **Half-Life 2** ins Abseits rückt.

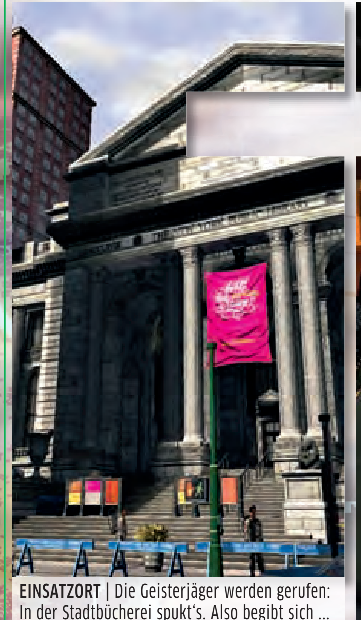
Die Szenarien indes verkünden eine ähnlich revolutionäre Inszenierung wie einst bei **Unreal**. Beispiel? Das Ghostbusters-Team marschiert zu Untersuchungszwecken in eine Bibliothek und entdeckt hinter einem Regal einen Geheimgang („Cool, Geheimgänge, die mag ich besonders"). Ein rotes Buch schwebt über einem Podium, das PKE-Meter (PKE = psycho-kinetische Energie, Indikator für Geister-Aktivitäten) schlägt aus. Noch während die Geisterjäger humorvoll diskutieren, was sich dahinter verbergen könnte, klappt der Schinken zu und fliegt von dannen. „Ist das eine Falle?" – „Haben wir eine Wahl?" So debattieren Ray und Egon.

Solche Gespräche ermöglichen es, die Atmosphäre und die Charaktere der Filme perfekt einzufangen und weiterzuspinnen. „Wäre der Spieler einer der bekannten Geisterjäger, würde das den Dialogen Dynamik oder Glaubwürdigkeit rauben, so fühlst du dich wirklich wie bei einem interaktiven Film dabei", erklärt Produzent John Melchior. Trotzdem sind die übrigen Geisterjäger nicht nur besser ausstaffierte Statisten. Ganz ohne jedes Team-Interface, wie bei Taktik-Shootern sonst üblich, ergreifen die Kameraden die Initiative und heilen und koordinieren sich gegenseitig.

Somit müssen Sie, wenn Sie nicht alleine unterwegs sind, keine Angst vor dem gespenstischen

GEISTERSTUNDE IN DER BIBLIOTHEK

Bis jetzt haben die Entwickler der Öffentlichkeit nur wenige Levels von Ghostbusters: The Video Game gezeigt: Ballhaus, Wolkenkratzer, Friedhof und Bücherei. Anhand der Stadtbibliothek zeigen wir Ihnen exemplarisch den Aufbau einer Mission.


EINSATZORT | Die Geisterjäger werden gerufen: In der Stadtbücherei spukt's. Also begibt sich ...


BÜCHERWURM | ... das Team ins Gebäude. Zwischen den Regalen warten etliche Widersacher ...


BÜCHERTURM | ... darunter diese Kreatur, die sich aus herumfliegenden Büchern bildet.

SCHREIBTISCHTÄTERIN | Schließlich dringen die Jäger zum Endgegner vor: der Bibliothekarin.

WIR WOLLEN MEHR!

Ghostbusters ist nicht der einzige Film, den wir als Spiel gern auf dem PC erleben wollen. Unsere Hitliste der beliebtesten 80er-Jahre-Streifen:



Stirb langsam
Wenn Bruce Willis auf den PC und von Terroristen bewachte Hochhäuser stürmt, können die Milchbubis der **Rainbow Six**-Reihe einpacken.

Die Rückkehr der Jedi-Ritter & Das Imperium schlägt zurück Ja, **Krieg der Sterne**-Spiele gibt es an sich schon so viele wie … Sterne am Himmel. Falls das jemand bei Lucas Arts liest: Macht doch ein schönes **Jedi Knight 4**. Oder, liebe Bioware-Mitarbeiter, wie wäre es mit einem **Knights of the not that old Republic**?

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug
Zu diesem Film existiert bereits ein Grafik-Adventure. Doch was spricht dagegen, statt des vierten Films einfach ein Spiel mit Harrison Ford, Steven Spielberg und George Lucas zu bringen?

Highlander
Es kann nur einen geben? Von wegen – mittlerweile sind schon vier Fortsetzungen auf Zelluloid gebannt worden, zuletzt mit recht negativem Echo. Auf ein richtig gutes PC-Spiel warten wir dagegen immer noch. Wie wäre es mit einem schönen Action-Rollenspiel im Stile von **Diablo 2**?

Game-over-Bildschirm haben. Denn im Team beleben sich die Ghostbusters immer wieder. Ein Mehrspielermodus ist derzeit noch nicht bestätigt, gilt aber als extrem wahrscheinlich. Das bereits erwähnte rote Buch indessen hat sich Kameraden gesucht – ein Schwarm an Wälzern der Bibliothek formt sich zu einem mächtigen Golem (siehe Kasten „Geisterstunde in der Bibliothek"), den die Geisterjäger gemeinsam aushebeln. Weiter geht's – zur Bibliothekarin.

„Sie liest nichts über Dianetik – das Buch sendet PKE aus." Mit derartigen Anspielungen – Dianetik ist die Lehre der Scientology-Sekte – transportiert **Ghostbusters: The Video Game** die Stimmung der Action-Komödie perfekt auf den Monitor. Was der Bibliothekarin in dem Fall natürlich nichts nutzt: Obwohl sie ein ganzes Rudel an Fledermäusen in Büchergestalt losschickt, fangen die Geisterjäger sie schließlich.

„Slimer, der nervige Hotelgeist oder der riesige Marshmallow Man, dem die Geisterjäger auf einem Wolkenkratzer begegnen, sind dabei noch einfach zu bewältigen", erklärt John Melchior. Später erwarten den Spieler größere Kaliber. Wer das sein könnte? Wir wissen es nicht. Im Film bekamen es die Ghostbusters auf jeden Fall mit keinen Geringeren als dem sumerischen Gott Gozer sowie dem Halbgott Guul zu tun.

Auch wer den Film nicht kennt: Der Titelsong läuft immer noch häufig im Radio. Bis jetzt bestätigt wurde nur das „Elmer Bernstein"-Lied fürs Spiel. Doch wir sind sicher, dass viele der Originallieder ihren Weg ins Spiel finden. Und leise summen wir mit den Helden: „If there's something strange in the neighbourhood … who you gonna call? Ghostbusters!" ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen

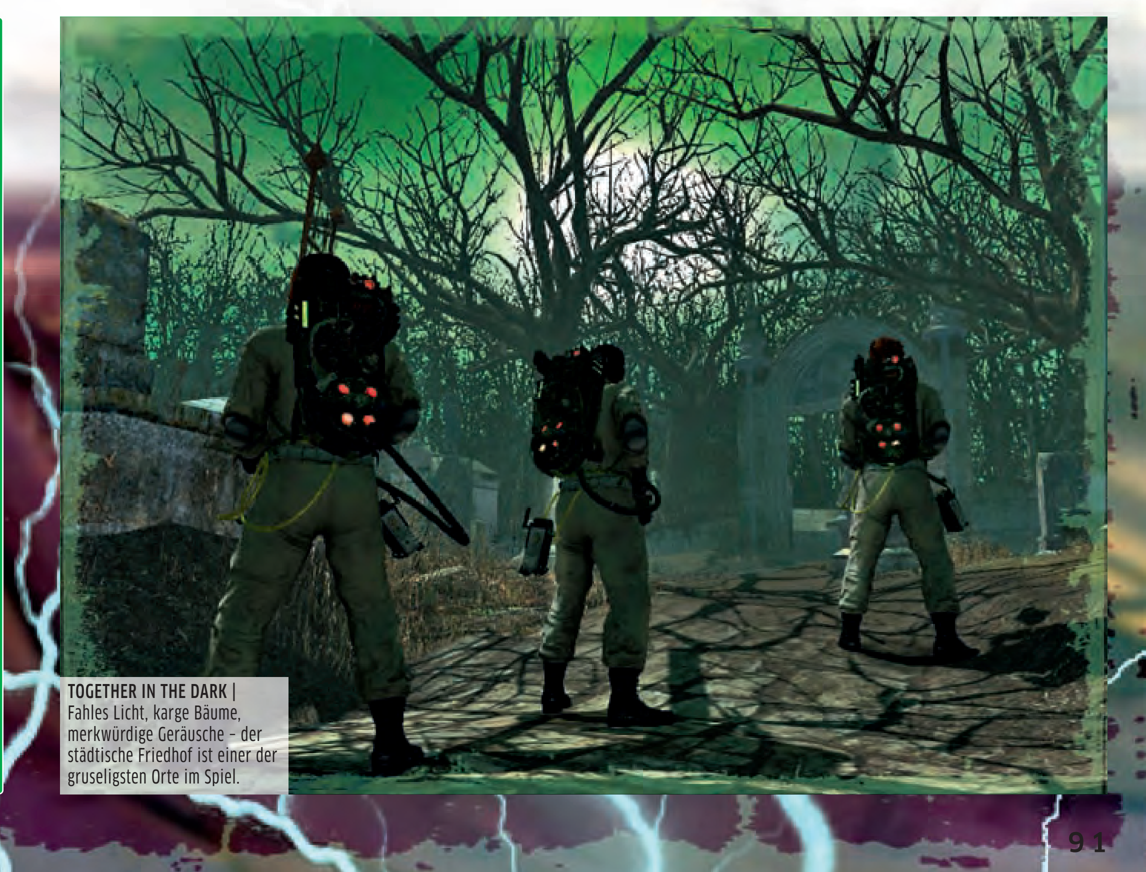


Wer immer auf die geistreiche Idee gekommen ist, die Ghostbusters wiederzubeleben, hat meine ewige Dankbarkeit. Im Gegensatz zu vielen anderen Kultfilmen der 80er-Jahre läuft der Klamauk nicht im Halbjahresturnus bei den Privatsendern. Wer zu den Jahrgängen ab 1985 zählt, hatte also bislang recht gute Chancen, die verwegenen Geisterjäger komplett zu verpassen. Das dürfte sich 2008 glücklicherweise ändern. Das Beste: Mit großer Wahrscheinlichkeit erwartet uns hier keine lieblos runtergenudelte Filmumsetzung mit der Spieltiefe einer Schleimpfütze. Geschichte, Charaktere, Grafik, Handlungsmöglichkeiten, Schauplätze, Dialoge – alle Zutaten sind sorgfältig und liebevoll arrangiert. Wie viel Bewegungs- und Entscheidungsfreiheit ich im fertigen Spiel haben werde, darauf lege ich weniger wert. Absolut entscheidend dagegen sind für mich neben mitreißenden Geisterjagden die vielen Feinheiten, mit denen der Film eine ganze Generation begeisterte (und die man erst beim zweiten, dritten, vierten Gucken entdeckt). Nicht zuletzt dank der beteiligten Originalautoren gibt es berechtigten Grund zur Vorfreude.

ENTWICKLER: **Terminal Reality**
ANBIETER: **Vivendi Games**
TERMIN: **Oktober 2008**

WUSSTEN SIE, …

- … dass Bill Murray (**Und täglich grüßt das Murmeltier**, **Lost in Translation**) mit **Ghostbusters** der Durchbruch gelang?
- … dass **Ghostbusters** in den USA 228 Millionen Dollar einspielte und damit der zweiterfolgreichste Film des Jahres 1984 war? Auf Platz 1: **Beverly Hills Cop**. Die demzufolge hochgesteckten Erlöserwartungen erfüllte der zweite Teil des Films aber nicht.
- … dass die Rechteinhaber von **Casper** gegen das Logo von **Ghostbusters** erfolglos Klage einreichten?
- … dass es eine 140 Folgen umfassende Zeichentrickserie zu den Ghostbusters gibt? Hierzulande wurde **The Real Ghostbusters** ab 1989 von Sat.1 ausgestrahlt.
- … dass bereits in den 70er-Jahren eine Fernsehshow namens **The Ghost Busters** für Kinder erschien? Thematisch hatte diese nichts mit dem Film zu tun. Für die Verwendung des ähnlichen Namens hingegen floss Geld.



TOGETHER IN THE DARK | Fahles Licht, karge Bäume, merkwürdige Geräusche – der städtische Friedhof ist einer der gruseligsten Orte im Spiel.



RIESIG | Dieser Koloss ist maßgebend für das, was die Black Sea Studios erreichen möchten: eine Größe im Genre zu werden.

DER KOOP-MODUS

Als eine von zwei Mehrspielervarianten bietet Worldshift sogenannte kooperative „Dungeons".

Bis zu drei Spieler finden sich per Such- und Chatfunktion zusammen und starten dann eine der besonders kniffligen, kooperativen Karten. Taktik ist alles: Ein Spieler sorgt etwa für die Defensive, ein anderer übernimmt dafür die Heilung aller Beteiligten. Am Ende dieser Missionen – auch „Dungeons" genannt – warten gewaltige Bossgegner. Sie hinterlassen die beste Beute im gesamten Spiel, stellen aber auch die größte Herausforderung dar.

ÜBERLEGT | Der riesige Mech links im Bild ist ein Bossgegner. Nur in der Gruppe haben Spieler hier eine Chance.

Worldshift

Von: Felix Schütz

„Weniger ist mehr", dachten sich die Black Sea Studios und konzentrieren sich auf das Wesentliche: den Spielspaß.

Man muss kein Fan sein, um zu wissen: Starcraft 2 wird *das* Echtzeitstrategiespiel 2008. Nun die Frage: Haben andere Titel da noch eine Chance? Aber ja! Es sind gute Ideen gefragt, die Rückbesinnung auf das, was das Genre unterhaltsam macht – so die Entwickler der Black Sea Studios (Knights of Honor). Sie haben mit ihrem Projekt Worldshift entsprechend Großes vor. Und wir durften es spielen.

Aus den Fugen geraten, verzerrt und verändert: Die Welt der Zukunft, in Worldshift das Schlachtfeld dreier Mächte: Darunter Menschen im Kampf um ihr Überleben, dann die undurchsichtigen Mutanten mit höchst mysteriösen Absichten und außerdem noch Aliens, ein arglistiges und böses Volk. Die Hintergrundgeschichte nur zusammenzufassen, würde bereits den Rahmen dieser Seiten sprengen, daher in aller Kürze: Die Entwickler bemühen sich um eine düstere Science-Fiction-Handlung, reich an Umfang und Inhalten, die eine Kampagne von 18 Missionen zusammenhält. Bis auf die Tatsache, dass man darin das Schicksal eines menschlichen Anführers bestimmt, wissen wir nur wenig über den Einzelspielerpart – hier lässt Publisher RTL bald neue Informationen springen.

Um Worldshift zu genießen, muss man einiges akzeptieren. Etwa das Fehlen von Basisbau. Einzige Ausnahme: Der Hauptturm, der nur auf Kristallformationen Platz findet. So wie Goldminen in Warcraft 3 sind auch diese lila Gesteine überall auf den Karten verteilt. Je mehr Türme man besitzt, desto schneller fließen Credits auf des Spielers Konto. Mit diesen Moneten werden Luftschläge und Artillerie geordert, aber auch Truppen angeheuert – und derer gibt es nicht viele. Die Menschen verfügen etwa „nur" über einen Commander, vier Offiziere und nochmal vier Sorten Kampfeinheiten. Klingt nach wenig, ist aber beabsichtigt: Black Sea Studios zieht schnelle, tiefgehende Echtzeit-Taktik einem langatmigen Strategiebrei vor. Jedes Männlein ist daher enorm „wertvoll", zumal das Truppenlimit nur kleine Verbände zulässt.

Als wichtigste Einheit gilt der Commander: Seine Panzerung ist



EXOTISCH | Im Multiplayer sind Karten zufallsgeneriert, sparen aber nicht mit tollen grafischen Details – wie diesen Pilzen.

VERTRAUT | Der Stil erinnert an Blizzard-Produkte. Das ist ein Lob! Effekte, Einheiten- und Umgebungsdesign verdienen Anerkennung.

VERSORGUNG | Die Türme – auf Wunsch mit Abwehrkanonen ausgestattet – sind hart umkämpft, denn nur sie sorgen für Credits.

die stärkste, seine Knarre die größte und seine Sortiment an Spezialfähigkeiten das beste. Die Offiziere werden vom Commander direkt aufs Schlachtfeld „gerufen" und übernehmen spezielle Funktionen – mehr dazu im Beispielkasten der Menschen rechts auf dieser Seite. Und die übrigen Truppen, ja, die sind Butter und Brot einer jeden Schlacht. Einer, die Taktik erfordert.

Stärken und Schwächen der drei Parteien zu kennen, ist der Schlüssel zum Erfolg. Ein menschlicher Soldat etwa wirft auf gewisse Distanz automatisch Granaten in Feindesgruppen – daher sollte man ihn nie in den Nahkampf schicken. Streiter der Mutanten sind besonders im Heilen von ihresgleichen effektiv und müssen daher anders bekämpft werden als etwa die Aliens, welche eine besonders effektive Basisverteidigung besitzen: Ihre Türme produzieren selbstständig Eier, die Feinde attackieren und bei Beschuss kleine Ableger „spawnen".

Spawnen. Dies Wörtchen kennen Sie womöglich aus Online-Rollenspielen der Sorte World of Warcraft. Bei einer Vor-Ort-Präsentation in Köln nutzte Publisher RTL derartige Begriffe im Sekundentakt: „AE" (Area of Effect), „Mob" (Gegner), „Aggro" (gegnerische Aufmerksamkeit) oder „HoT" (Heilung über Zeit) sind spezialisiertes Kauderwelsch, das auch auf Worldshift bestens anzuwenden ist. Es wundert nicht: Black Sea Studios nutzt bewusst manches Element aus Online-Rollenspielen, genauer: Man hat sich die Hits von Blizzard genau betrachtet. Schon deren Grundsatz ist derselbe wie für Worldshift: „Einfach zu lernen, aber schwierig zu meistern!"

Gemeinsamkeiten gibt es weitere: Warcraft 3 setzte erstmals auf Helden mit einem Inventar, das sich mit gefundenen Items bestü-

DIE MENSCHEN

Eine von drei spielbaren Rassen in Worldshift – hier lesen Sie, weshalb jede Einheit und jede Spezialfähigkeit über Sieg und Niederlage entscheiden können.

◄ **Der Commander** ist die wichtigste Einheit: Er besitzt Superwaffen, mit denen er die Aufmerksamkeit seiner Gegner weckt, und die Fähigkeit, sich selbst zu heilen. Zudem kann er als einziger die wichtigen Türme bauen und beschwört die (teuren) Offiziere direkt zu sich.

▲ **Vier Offiziere** kämpfen für die Menschen: Der Judge (1) beispielsweise, ein Nahkämpfer, wandelt ausgeteilten Schaden in Lebenskraft um und befördert Trooper (unten, 2) zu überlegenen Elite-Kämpfern. Der Surgeon (3) hingegen heilt verwundete Einheiten besonders effizient.

▼ **Niedere Einheiten** sind billig zu produzieren, spielen aber bestimmte Stärken aus: Der Ripper (4) brilliert im Nahkampf, der Hellfire (5) ist dafür stark gepanzert und detoniert auf Wunsch direkt im Feindespulk.

VORBILD: BLIZZARD

Sich inspirieren zu lassen, bedeutet nicht automatisch, etwas abzukupfern. Black Sea Studios hat seine Hausaufgaben zumindest gemacht.

Ein wichtiger Grundsatz steht hinter jedem Blizzard-Produkt: „Einfach zu lernen, aber schwierig zu meistern." Dieser Anspruch steht für Zugänglichkeit, ein intuitives Interface, eine detailverliebte und doch einfach zu erfassende Grafik, für Benutzerfreundlichkeit besonders im Mehrspielermodus – allesamt Eigenschaften, die man in **Worldshift** zu vereinen versucht.



WORLD OF WARCRAFT

Kooperative Instanzen für mehrere Spieler und Items, die aus Online-Rollenspielen stammen könnten – **Worldshift** lernt bei den „Großen".



STARCRAFT 2

Drei unterschiedliche Rassen und ein kräftiger Pinselstrich sind Dinge, die **Worldshift** und Blizzards nächster Hit gemein haben.



WARCRAFT 3

Erst **Warcraft 3** integrierte Rollenspielelemente wie Helden und Items in Echtzeitstrategie. **Worldshift** geht sogar noch weiter!



EINSATZ | Truppen werden nicht verheizt! Heilen, taktischer Rückzug, Spezialattacken – nur so gewinnt man die Schlacht.



STANDARD | **Worldshift** spielt sich vertraut: Sicht von oben, Steuerung mit der Maus – simpel, klassisch und gut.

cken ließ. **Worldshift** geht hier einen Schritt, nein eine Evolutionsstufe weiter: Gegenstände sind das heimliche Highlight, das Trumpfass der Black Sea Studios, mit dem sich **Worldshift** auf die Suchtgefahr-ebene harter Opiate begeben will.

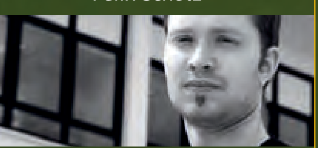
Es funktioniert ganz einfach: Nach und während einer Mission erhält der Spieler Items. Man fühlt sich an **World of Warcraft** erinnert, wenn blaue und violette Schriftzüge aufleuchten, die Seltenheit und Wert des Gefundenen beziffern. Darunter stehen Statuswerte wie „+10 Prozent auf Lebenskraftregeneration von Nahkämpfern". Die Items platziert man in einer Art Charakterbildschirm, ähnlich wie in einem Rollenspiel. Hin und wieder erhält man sogar einen Edelstein – damit schaltet man neue Felder in etwas frei, was sich am ehesten mit Talentbäumen vergleichen lässt. Des Spielers Erfahrung spiegelt sich so in seinem prall gefüllten Inventar – es gibt weit über 500 Gegenstände! – aber auch in seinem Talentbaum wider. Warum das klasse ist? Na, wegen des Mehrspielermodus!

Der Multiplayer spaltet sich in zwei Varianten. Einmal wären da kooperative Szenarien, die erneut an MMORPGs erinnern: Gemeinsam mit anderen Streitern wagt man sich auf knifflige Karten, an deren Enden riesige Bossgegner warten. Absprache ist nötig: Eine Spieler schwächt die Verteidungsstellungen des Zieles, der andere bekämpft den Feind und der dritte kümmert sich um die Lebenserhaltung seiner Kameraden. Gute Taktik führt zum Sieg und dieser zur Beute: Kostbare Items stimulieren die Sammelwut.

Der andere Modus ist – wieder ein „Fachbegriff" – der „PvP"-Part von **Worldshift**. Den probierten wir auch gleich aus: Alleine oder in Teams gehen Spieler darin aufeinander los. Was dort an Dynamik und Tempo entsteht, gibt Grund zu der Annahme, dass **Worldshift** bald zur Grundausstattung einer jeden LAN-Party gehört: Türme errichten, Credits vernünftig einteilen, die Besonderheiten der Einheiten ausspielen – minimalistische Taktik für Feinschmecker. Prima: Damit der (kostenlose!) Mehrspielerpart fair bleibt, sorgt ein System dafür, dass nur Spieler gleicher Erfahrungsstufen aufeinander treffen. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Es sind Spiele wie **Worldshift**, die einen auf den Boden der Tatsachen zurückholen. Die deutlich machen: Es existieren noch andere gute Titel als [beliebiges „Hype-Spiel"]. **Worldshift** schöpft Größe aus Einfachheit: Wenige Truppen, praktisch kein Basisbau – und trotzdem taktische Tiefe, rasanter Multiplayer und feine Grafik. Als Einzelgänger will ich nur noch eines wissen: Wie gut wird die Solo-Kampagne?

ENTWICKLER: **Black Sea Studios**
ANBIETER: **Black Inc.**
TERMIN: **April 2008**



*Abo-Modell (2,99 EUR/SMS) Abrechnung: 1 SMS/Woche. Das Abo ist jederzeit kündbar, einfach SMS mit Inhalt STOP TOPGAME an die 85999!
Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an!

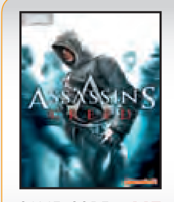
Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

TOP SPARABO JAVA-GAMES

AKTION



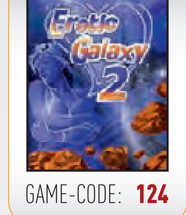
www.mobileunlimited.de

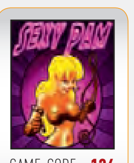
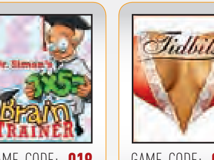

GAME-CODE: 115

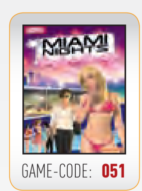
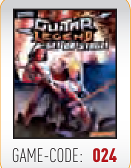
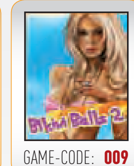
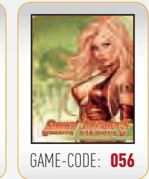
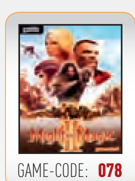
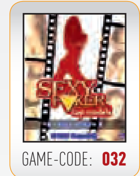

GAME-CODE: 068


GAME-CODE: 060

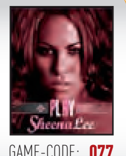
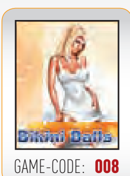
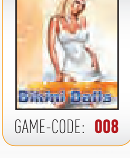
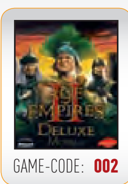
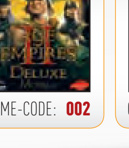
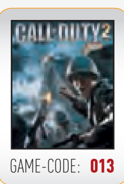
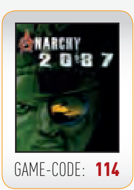

GAME-CODE: 058

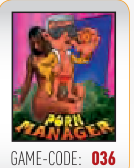
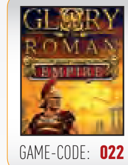
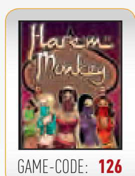
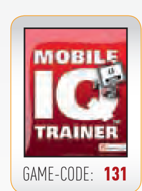

GAME-CODE: 124

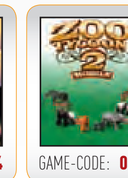
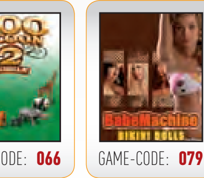
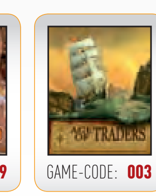
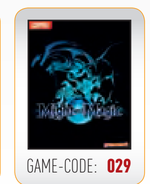
GAME-CODE: 134 | GAME-CODE: 019 | GAME-CODE: 080 | GAME-CODE: 021 | GAME-CODE: 051 | GAME-CODE: 024 | GAME-CODE: 009 | GAME-CODE: 056 | GAME-CODE: 078 | GAME-CODE: 032

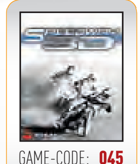
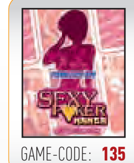
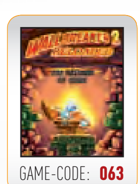
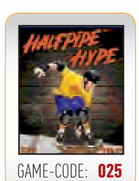
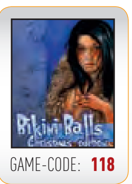
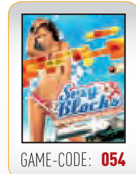
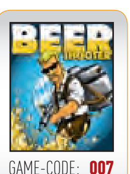
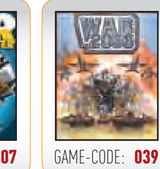
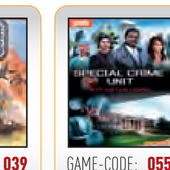
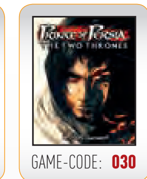





GAME-CODE: 077 | GAME-CODE: 008 | GAME-CODE: 002 | GAME-CODE: 013 | GAME-CODE: 114 | GAME-CODE: 037 | GAME-CODE: 036 | GAME-CODE: 022 | GAME-CODE: 126 | GAME-CODE: 131

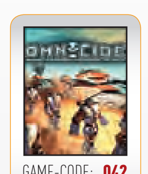
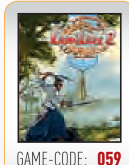
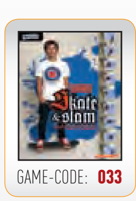
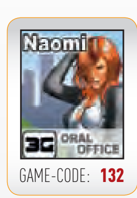


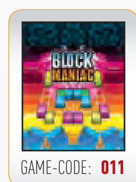






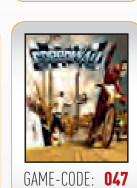
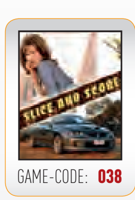
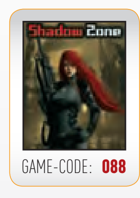
GAME-CODE: 082 | GAME-CODE: 074 | GAME-CODE: 066 | GAME-CODE: 079 | GAME-CODE: 003 | GAME-CODE: 029

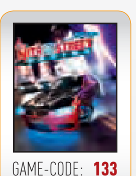
GAME-CODE: 045 | GAME-CODE: 135 | GAME-CODE: 063 | GAME-CODE: 025 | GAME-CODE: 118 | GAME-CODE: 054 | GAME-CODE: 007 | GAME-CODE: 039 | GAME-CODE: 055 | GAME-CODE: 030

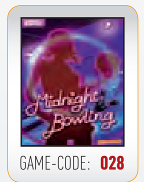
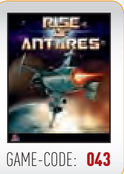





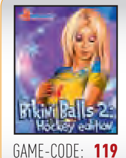


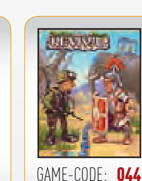




GAME-CODE: 042 | GAME-CODE: 059 | GAME-CODE: 033 | GAME-CODE: 132 | GAME-CODE: 064 | GAME-CODE: 011 | GAME-CODE: 075 | GAME-CODE: 047 | GAME-CODE: 038 | GAME-CODE: 088

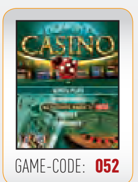



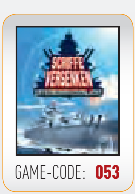
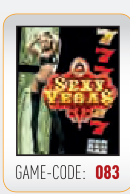
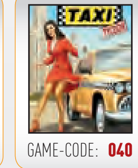



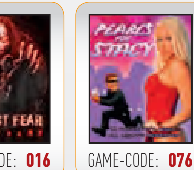
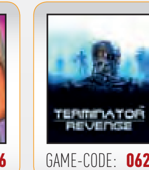
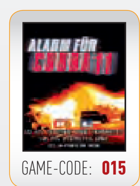




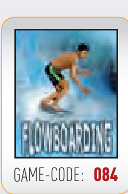
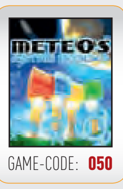
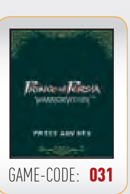
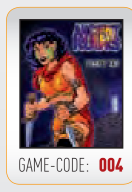
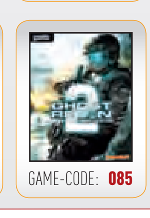

GAME-CODE: 081 | GAME-CODE: 133 | GAME-CODE: 017 | GAME-CODE: 028 | GAME-CODE: 043 | GAME-CODE: 018 | GAME-CODE: 119 | GAME-CODE: 010 | GAME-CODE: 044 | GAME-CODE: 067

GAME-CODE: 140 | GAME-CODE: 052 | GAME-CODE: 034 | GAME-CODE: 053 | GAME-CODE: 083 | GAME-CODE: 040 | GAME-CODE: 016 | GAME-CODE: 076 | GAME-CODE: 062 | GAME-CODE: 015

GAME-CODE: 070 | GAME-CODE: 084 | GAME-CODE: 050 | GAME-CODE: 031 | GAME-CODE: 004 | GAME-CODE: 085



So funktioniert das Abo

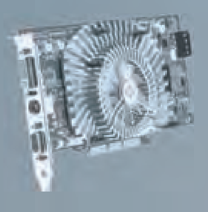
Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!

Nur 0,99 €/Spiel!

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT







MAINBOARDS

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	49,-
MA69G-S3H	S, V, GL, F, sA	AM2 / 690G	D2	64,-
M61P-S3	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	64,-
M56S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF560	D2	66,-
MA790X-DS4	S, GL, F, sA	AM2+ / 790X	D2	164,-
MA790FX-DS5	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2	199,-
MA790FX-DQ6	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2	234,-
G73PVM-S2H	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	69,-
P35-DS3L	S, GL	775 / P35	D2	84,-
P35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
P35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	104,-
P35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-
P35C-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	104,-
P35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	147,-
P31-DS3L	S, GL	775 / P31	D2	74,-
G33M-DS2R	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	94,-
X38-DS5	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	189,-
X38-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	224,-
X48T-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X48	D3	249,-

Sockel 775 Mainboard

ABIT AW9D-MAX

- Intel® 975X Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (Dual-Channel)
- 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 1x PCI
- 7x S-ATA II RAID, 1x eS-ATA, 1x U-133
- 4x USB, 2x Gigabit-LAN
- 8-Kanal Surround Sound
- ATX



99,- abit

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2A-VM	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2+	52,-
M3A	S, GL, sA	AM2+ / 770	D2+	79,-
M3A32-MVP Deluxe	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	189,-
M2N-XE	S, GL, sA	AM2+ / nF430	D2	59,-
M2N-E SLI	S, GL, sA	AM2 / nF500-SLI	D2+	74,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	139,-
M2N-VM/DVI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	59,-
K8V-X SE	S, L, sA	754 / K8T800	D	32,-
P5N-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650i SLI	D2	94,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	154,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-
P5K-VM	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	94,-
P5B	S, GL, sA	775 / P965	D2	79,-
P5E-VM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / G35	D2	139,-
P5K SE	S, GL	775 / P35	D2	89,-
P5K	S, GL, F	775 / P35	D2	99,-
P5KR	S, GL, F	775 / P35	D2	109,-
P5K PRO	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	114,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D3	134,-
P5K3 Deluxe/WiFi-AP	WL, F, sA	775 / P35	D3	159,-
P5E	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	194,-
P5E3	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	199,-
P5E3 Deluxe	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	249,-
Maximus Formula	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	229,-
Maximus Extreme	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	269,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2	45,-
ALiveDual-eSATA2	S, GL, sA	AM2 / nF3-250	D2	62,-
ALiveNF6G-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	44,-
ALiveNF5-eSATA2+	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2	57,-
ALiveNF7G-HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	52,-
939N68PV-GLAN	µATX, S, V, GL, sA	939 / nF630a	D	62,-
4Core1333	µATX, S, V, GL, sA	775 / RS600	D2	77,-
ConRoe1333-D667	µATX, S, V, L	775 / 945GC	D2	41,-
ConRoe1333-GLAN	S, GL	775 / 945GC	D2	49,-
ConRoe1333-1394	µATX, S, F, GL	775 / 945GC	D2	49,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
NF-M2SV	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	42,-
AN-M2HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	72,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2	89,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	164,-
IP35-E	S, GL, sA	775 / P35	D2	79,-
IP35	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	94,-
IX38-QuadGT	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	199,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	99,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nF4	D	49,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P6N	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	222,-
P35 Neo-F	S, GL	775 / P35	D2	94,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	79,-	

Pentium® E (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E2160	Conroe-L	1,8	2x 512	61,-	71,-
E2180	Conroe-L	2,0	2x 512	69,-	79,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4500	Allendale	2,2	2x 1.024	104,-	114,-
E4600	Allendale	2,4	2x 1.024	124,-	134,-
E6750	Conroe	2,66	2x 2.048	164,-	174,-
E6850	Conroe	3,0	2x 2.048	234,-	244,-

Core® 2 Quad (775)		GHz	Cache	tray	boxed
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096	229,-	239,-
Q6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		499,-
QX9650	Yorkfield	3,0	2x 6.144		929,-

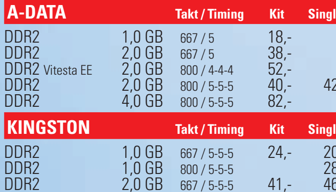
AMD

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
BE-2300	Brisbane EE	1,9	2x 512	59,-	79,-
BE-2350	Brisbane EE	2,1	2x 512	69,-	84,-
BE-2400	Brisbane EE	2,3	2x 512	77,-	92,-
5000+	Brisbane DO	2,6	2x 512		99,-
6000+ EE	Windsor	3,0	2x 1.024	144,-	
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	139,-	149,-

RAM

Tagespreise!





A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5	18,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 5	38,-	
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	800 / 4-4-4	52,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	40,-	42,-
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	82,-	

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	24,-	20,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5		28,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	41,-	46,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	31,-	23,50
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	34,-	26,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	49,-	49,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	54,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	51,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	55,-	
DDR2 XTC Titanium	4,0 GB	800 / 4-4-4	158,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN8400GS/HTP	PCIe	256-D2 / 8400GS	46,-
EN8500GT Silent/HTTP	PCIe	512-D2 / 8500GT	79,-
EN8600GT Magic/HTP	PCIe	512-D2 / 8600GT	99,-
EN8600GT silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	94,-
EN8800ULTRA/HTDP	PCIe	768-G3 / 8800Ultra	549,-
N7600GS Silent/HTD	AGP	256-D2 / 7600GS	79,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX8500GT-TDH	PCIe	256-D2 / 8500GT	64,-
PX8800GT-512M	PCIe	512-G3 / 8800GT	259,-
PX8800GTX-TDH	PCIe	768-G3 / 8800GTX	399,-

MSI		MB / Chip	€
NX8600GT-MTD256E	PCIe	256-G3 / 8600GT	94,-
NX8800GTS-T2D E-OC	PCIe	512-G3 / 8800GTS	339,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	109,-

Diverse		MB / Chip	€
CLUB 3D CGN-626L	AGP	256-D2 / 6200LE	33,-
SPARKLE PX86GT256U2	PCIe	256-D2 / 8600GT	79,-
XFX 8600GT XXX	PCIe	256-G3 / 8600GT	104,-
XPERTVISON 8600GT	PCIe	512-G3 / 8600GT	111,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1550/TD	PCIe	256-D2 / X1550	39,-
EAH3850/G/HTDI	PCIe	256-G3 / HD3850	169,-
EAH3870/G/HTDI	PCIe	512-G4 / HD3870	219,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
HD2600PRO	PCIe	512-D2 / HD2600PRO	74,-
HD2600XT	PCIe	256-G3 / HD2600XT	89,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	84,-
RX2600PRO	AGP	512-D2 / HD2600PRO	84,-

MSI		MB / Chip	€
RX2600XT-T2D EZ	PCIe	512-G3 / HD2600XT	114,-
RX3870-T2D E-OC	PCIe	512-G4 / HD3870	219,-
RX2600PRO-T2DZ/D2	AGP	512-D2 / HD2600PRO	99,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
HD2600XT Super	PCIe	512-G3 / HD2600XT	104,-
HD2600PRO Super	PCIe	512-D2 / HD2600PRO	64,-
X850XT	AGP	256-G3 / X850XT	74,-

CLUB 3D		MB / Chip	€
CGAX-XT266	PCIe	256-G4 / HD2600XT	109,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD1600BB	U-100	160	9 / 8 / 7.200	46,-
WD2500JB	U-100	250	9 / 8 / 7.200	59,-
WD3200AAJB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	71,-
WD4000AAKB	U-100	400	9 / 16 / 7.200	84,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	109,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721616	U-133	160	8 / 8 / 7.200	44,-
HDT725032	U-133	320	8 / 8 / 7.200	74,-
HDP725050	U-133	500	8 / 8 / 7.200	109,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250824A	U-100	250	11 / 8 / 7.200	64,-
ST3320620A	U-100	320	11 / 16 / 7.200	76,-
ST3500630A	U-100	500	11 / 16 / 7.200	99,-
ST3750640A	U-100	750	11 / 16 / 7.200	179,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721616	SATA2	160	8 / 8 / 7.200	44,-
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	74,-
HDT725050 OEM	SATA2	500	8 / 8 / 7.200	99,-
HDS721075	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	154,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	254,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD161HJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	44,-
HD200HJ	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	49,-
HD250HJ	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	57,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	71,-
HD400LJ	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	76,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	94,-
HD753LJ	SATA2	750	9 / 32 / 7.200	139,-
HD103UJ	SATA2	1.000	9 / 32 / 7.200	239,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST380215AS	SATA2	80	11 / 2 / 7.200	37,-
ST3160815AS	SATA2	160	11 / 8 / 7.200	47,-
ST3250310AS	SATA2	250	11 / 8 / 7.200	59,-
ST3320620NS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	89,-
ST3500320AS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	109,-
ST3750640AS	SATA2	750	11 / 16 / 7.200	174,-
ST31000340AS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	259,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD740ADFD	SATA	74	4 / 16 / 10.000	119,-
WD1500ADFD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	174,-
WD1600YS	SATA2	160	9 / 16 / 7.200	55,-
WD2500AAJS	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	57,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	75,-
WD4000AAJS	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	79,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	94,-
WD5000AACS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	109,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	154,-
WD10EACS	SATA2	1.000	9 / 16 / 7.200	244,-

Sockel 775 Prozessor

INTEL® Core 2 Quad Q6600

- „Kentsfield" 65 nm
- 4x 2.400 MHz Kerntakt
- 2x 4.096 KB Level 2 Cache
- 1.066 MHz Bustakt (Quadpumped)
- inkl. aktivem CPU-Kühler



239,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BL*	18x / 8x	35,40	36,40
ASUS DRW-2014L1*	20x / 8x		39,-
LG GSA-H55L*	20x / 10x	39,90	44,90
LITEON LH-20A3H*	20x / 8x	35,90	
SAMSUNG SH-S202N*	20x / 12x	34,90	39,90
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x	61,-	
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x		64,-
SAMSUNG SH-S202J*	20x / 12x	32,-	

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E60N	20x / 10x		64,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		119,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DSW-2012SA	20x / 8x	32,90	
ASUS DRW-1814BLT	18x / 8x		37,90
ASUS DRW-2014L1T*	20x / 8x		38,90
LG GH-20NSRBB	20x / 10x	37,90	39,90
LITEON LH-20A1S*	20x / 8x	34,-	
LITEON LH-20A1L	20x / 8x	37,-	
PLEXTOR PX-810SA*	18x / 10x		69,-
SAMSUNG SH-S203D*	20x / 16x	32,90	

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	449,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick	125	USB2.0-Stick	32,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	144,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7270	300	Rout./Mod./VoIP	209,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	24,-
WUSB54GC	54	USB2.0	24,-
WAP54G	54	Access Point	52,-
WRT54G-D2	54	Router	46,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG511	54	PC-Card	26,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	44,-
WG602	54	Access Point	52,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	74,-
WPN824 RangeMax	108	Router	64,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	32,-
DI-524	54	Router	37,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	69,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G v2	54	PCI	19,90
WL-167G	54	USB2.0-Stick	18,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	54,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	59,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	159,-
FRITZ!Box 2170	DSL	RJ-45	84,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	9,90
MicroLink 56K Whitebox	analog	PCI	16,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

APEVIA	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
X-Plorer	Stahl, grün	Midi	2	6 / 4	69,-
X-Discovery	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
X-Cruiser	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	79,-
X-Cruiser	Stahl, blau	Midi	2	6 / 4	79,-

ASUS	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
TA-881	Stahl, bl/si	Midi	1	5 / 4	24,-
TA-863	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	27,-
TA-861	Stahl, bl/si	Midi	1	7 / 4	24,-

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	52,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	66,-
Stacker	Stahl, bl	Big	3	4 / 7	139,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	189,-

CHIEFTEC	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
BH-01B-B-B	Stahl, bl	Midi	--	7 / 3	64,-
LBX-02B-B-B	Stahl, bl	Big	--	8 / 4	69,-
Giga GX-01B	Stahl, bl	Big	2	6 / 4	84,-

ENERMAX	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
ECA3052 Chakra	Stahl, bl/si	Midi	2	5 / 5	79,-
ECA5001 Chakra	Stahl, bl	Big	2	8 / 5	129,-
Blue Viper	Stahl, bl	Big	2	8 / 4	139,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-
PC-A05A	Alu, si	Midi	--	4 / 2	99,-
PC-A12	Alu, bl	Midi	2	5 / 4	134,-
PC-A16A	Alu, si	Midi	2	3 / 6	139,-

SILVERSTONE	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
LC17	Alu, bl	HTPC	2	6 / 2	94,-
SG01-Evolution	Alu, bl	HTPC	2	2 / 2	114,-
GD01MX	Stahl, si	HTPC	2	7 / 2	179,-
TJ05T	Stahl, bl	Big	2	10 / 4	129,-

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
HD160	Alu, si	HTPC	2	5 / 1	259,-
HD135	Alu, si	HTPC	2	6 / 1	289,-
HD160XT 7" Display	Alu, bl	HTPC	2	1 / 7	539,-
FC-ZE1 Fatal1ty	Alu, bl	Midi	3	4 / 4	329,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
CHIEFTEC CFT-560A-12C	560 W	ATX2	109,-
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	39,-
COOLER MASTER iGreen Power	430 W	ATX2	55,-
COOLER MASTER iGreen Power	600 W	ATX2	88,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX GALAXY	1.000 W	ATX2	319,-
HIPER HPU-4M580	580 W	ATX2	74,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	49,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	109,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	89,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	111,-

PCIe Grafikkarte

ASUS EN8800GTX/HTDP

- NVIDIA® GeForce™ 8800 GTX Grafikchip
- 768 MB GDDR3-RAM (384 Bit)
- 575 MHz Chiptakt
- 1.800 MHz Speichertakt
- DirectX 10, OpenGL 2.0
- 2x DVI-I (HDCP, Dual Link), TV-Out
- SLI™ ready



389,-

ASUS Rock Solid · Heart Touching

TFT-MONITORE

BENQ	ms	Zoll	Merkmale	€
G900	si	5	19,0	DVI-D	199,-
FP93GX+	si	2	19,0	DVI-D	229,-
FP222WH	si	5	22,0	DVI-D/HDMI	279,-
G2400W	si	5	24,0	HDMI/DVI-D	399,-

20,1" Widescreen Monitor

ASUS VW202S

- 20,1" (51 cm) Bilddiagonale
- 1.680x1.050 Pixel Auflösung
- Reaktionszeit: 5 ms
- Dynamischer Kontrast: 2.000 : 1
- Helligkeit: 300 cd/m² • 2x 1 Watt Lautsprecher
- VGA



189,-

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
VB191T	bl	5	19,0	DVI-D/Sound	219,-
VW192C	bl	5	19,0	DVI-D/Sonido	234,-
VW192S	bl	5	19,0	Sound	179,-
VW202S	bl	5	20,1	Sound	189,-
LS201	bl	5	20,0	DVI-D	314,-
VW222S	bl	0	22,0	Sound	249,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	229,-
931BW	bl	2	19,0	DVI-D	219,-
206BW	bl	2	20,0	DVI-D	239,-
226BW	bl	2	22,0	DVI-D	279,-
2232BW	bl	2	22,0	DVI-D	289,-

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705 S1	si	8	17,0		169,-
o.display 1.1_19"	wi	5	19,0	Sound	189,-
1930 S1	si	8	19,0	DVI-D/Sound	189,-
o.display 2.1_22"	wi	5	22,0	DVI-D/Sound	259,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E1902S-B1	bl o. si	2	19,0	DVI-D/Sound	219,-
E2001WSV-B1	bl	5	20,0	Sound	199,-
E2201W-B1	bl	2	22,0	DVI-D	269,-

HANNSG		ms	Zoll	Merkmale	€
HC174DP	si	12	17,0	DVI-D/Sound	164,-
HW191DP	si	5	19,0	DVI-D/Sound	189,-
HI221DP	bl	5	22,0	DVI-D/Sound	229,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SE-GY	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	399,-
S2431WH-GY	gr o. bl	16	24,0		899,-

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau

EINGABE & GAMING

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	39,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight Control Sys.	Joystick	169,-

Mäuse

RAZER	Anschluss	€
Diamondback 3G	USB	49,-
DeathAdder	USB	59,-
Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
Lachesis	USB	79,-

STEELSERIES	Anschluss	€
Ikari Optical	USB	44,-
Ikari Laser	USB	67,-

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB	44,-
G5 Laser Mouse Refresh	USB	52,-
G9 Laser Mouse	USB	79,-

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	49,90
LOGITECH G15 Keyboard refresh	USB	74,-
LOGITECH MX Air	USB	109,-
MS Comfort Curve Keyboard 2000	USB	19,-
MS Reclusa Gaming Keyboard	USB	46,-
MS Natural Ergonomic Desktop 7000	USB	94,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	124,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE Soundblaster Surround 5.1	USB	49,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio I/O OEM	PCIe x1	36,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	54,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB	69,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio OEM	PCI	32,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	84,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty	PCI	119,-
CREATIVE X-Fi Platinum Fatal1ty	PCI	169,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	34,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	33,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
PLANTRONICS .Audio 370	USB	29,90
SAITEK GH20 Vibration Headset	USB+Klinke	29,-
SENNHEISER PC 151	Klinke	52,90
SENNHEISER PC 161	Klinke	79,90
SENNHEISER PC 161 Battlefield	Klinke	84,90
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB+Klinke	64,-

GAMES

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	25,90
Flight Simulator X	38,-
Flight Simulator X Deluxe	44,90
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon Classic Edition	18,-
Need for Speed Pro Street	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90

Strategie	€
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	46,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Supreme Commander	42,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Rollenspiel & Adventure	€
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	30,-
Sam & Max Season One	27,90
Silverfall	39,-
Spellforce 2: Dragon Storm Addon	24,90
Two Worlds	42,-
World of Warcraft	10,90
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	16,90

Action	€
Battlefield II Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 - Northern Strike Pack Addon	8,90

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Ruby J701	Athlon64 X2 4400+	1.024 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	459,-
Gold K701	Core 2 Duo E6750	2.048 MB	320 GB	DVD±RW DL	512 MB NVIDIA GeForce 8800 GT	729,-

COMMODORE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Gaming Launch PC	Core 2 Quad Q6600	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.249,-

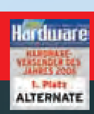
Notebooks

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Q45-Aura-T7250 Dalia	Core 2 Duo T7250	12,1	1.024 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	999,-
Q45-Aura-T7250 Devesh	Core 2 Duo T7250	12,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
M60-Aura-T7500 Caralee	Core 2 Duo T7500	17,0	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.499,-
X22-Aura-T7300 Choi	Core 2 Duo T7300	14,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.699,-
X65-Pro T7500 Bekumar	Core 2 Duo T7500	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Professional	1.539,-
X65-Pro T7500 Bekumar II	Core 2 Duo T7500	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Professional	1.599,-







ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

THEATER

Angeordnete Spiele im Colosseum oder Circus Maximus etwa erfreuen alle Bürger.

ALTAR

Beten Sie für ewigen Sonnenschein oder erfahren Sie die Laune der Bürger.

PRÄFEKTUR

Präfekten verhaften Diebe und löschen Feuer, sofern Brunnen in der Nähe stehen.

PALAST

Hier erheben Sie Steuern und halten ein paar Sklaven. Lässt sich aufpeppen.

THERME

Unterhaltung für die gehobene Gesellschaft. Bäder, Brunnen und Aquädukte dürfen bei Römern nicht fehlen.

MEINESTADT.DE | Die Karten bieten viel Platz für die entzückenden Städte, die Sie zusätzlich mit Dekorationen und Prunkbauten aufwerten dürfen.

Imperium Romanum

Von: Ansgar Steidle

Kennen Sie Die Römer? In jedem Fall sollten Sie hier einen Blick riskieren, denn der Nachfolger bietet mehr als nur einem neuen Namen.

Beim Vorgänger ernteten wir am meisten Kritik dafür, dass das Spiel zu sehr auf Gelegenheitsspieler ausgerichtet war und zu wenig Tiefgang bot. Das wollten wir dieses Mal ändern", eröffnet Boian Spasov, Spieldesigner bei Haemimont Games, seine Präsentation des Aufbau-Strategiespiels **Imperium Romanum**. Damit hat uns der zurückhaltende Bulgare sofort auf seiner Seite, ganz ohne überbordendes Marketinggeschwafel. Denn wir erinnern uns noch gut an den Vorgänger, dem wir zwar einen „überzeugenden Wuselfaktor" bescheinigten, bei dem pcgames.de-Usertests aber wenig schmeichelhafte Titel wie „Die Römer – Ein Spiel für Anspruchslose" und „Wäre es Musik, wäre es ein Schlaflied" tragen. Doch nun wird alles besser!

Heureka – eine Kampagne! Das Römer-Spiel hält tatsächlich sechzehn Missionen bereit, die den Namen auch verdienen, und wie es scheint, sind sie tatsächlich fordernder als noch beim Wegbereiter. Das ist nicht zuletzt Verdienst der genialen Aufgabentafeln (siehe Kasten „Schmankerl!"), da sie das Spiel spannend halten. Wir selbst spielten mehrere Missionen der Vorabversion und saßen tatsächlich gefesselt vor dem Monitor – rein im übertragenen Sinne, versteht sich.

Den geistigen Hintergrund für die sechzehn mal kriegerischen, mal friedlichen Missionen bilden historische Städte. Da darf Rom natürlich nicht fehlen. Aber auch Genoa, Verona oder gar Moguntiacum (Mainz) finden Sie darunter. Letzteres gründen Sie 109 v. Chr. (verraten Sie es uns, falls Sie wissen, wieso gerade in diesem Jahr). Auf dem Spielfeld finden Sie einen charakteristischen Flusslauf, der den Main beziehungsweise Rhein erahnen lässt, und bestaunen die gegenüber südlicheren Gefilden anders geartete Fauna. Die Karten fallen sehr weitläufig aus, mit den Augen bleiben wir an markanten Stellen hängen: Idyllische Wasserflächen und -fälle, Findlinge, die sich zu Hünengräbern auftürmen.

SCHMANKERL!

Drei Beispiele an kleinen, feinen Besonderheiten von Imperium Romanum, die Sie so in keinem anderen Spiel finden:

Das Spielsystem an sich ist kein Ausbund an Innovation. Doch neben der durchdachten Bedienbarkeit und den funktionalen Gebäuden, die mit diversen Aktionen aufwarten, sind es vor allem die einfallsreichen Ereignistafeln, die man bald nicht mehr missen will.

▼ **BAUMENÜ** | Rechtsklick genügt, und das aus dem Vorläufer bekannte Rundmenü klappt aus. Das ist handlich, übersichtlich und verdeckt nicht permanent Teile des Bildes.



AUF DVD

● VIDEO ZUM SPIEL

CONAN! | In den weitläufigen Spielarealen finden sich häufig solche Barbarendörfer – was nicht zwingend Krieg bedeutet.

GRUNDLAGE | Vor der Stadt produzieren Farmer Güter wie Schweine und Flachs. Arbeiterhäuser müssen in die Nähe.

STEINSCHLEUDER | Angreifer zertrümmern unsere massiven Schutzmauern per Katapult und stürmen dann die Stadt.

JEMAND DA? | Der Handel, etwa per Dock, gestaltet sich schlicht: eine Warenliste, ein animiertes Schiffchen, keine Nachbarn.

Im Umland liegen mehrere kleine Barbarendörfer. Was fehlt, sind andere Städte.

Als wir lossiedeln, stellen wir schnell fest: Nach diesem Muster haben wir schon gefühlte hunderte Male Städte gegründet. Volksspezifisch brauchen die Römer freilich Tempel, Aquädukte und reichlich Sklaven, die neben unzufriedenen Bürgern zusätzlich für Ärger sorgen. Trotzdem fühlen wir uns gut unterhalten. Alles geht wunderbar von der Hand, ist intuitiv und funktional gehalten. Was unsere Bürger plagt? Dafür klicken wir Leute direkt auf der Straße an, horchen uns in der Taverne nach dem neuesten Klatsch um oder beäugen die Laune-Liste an einem der Altäre.

In den Kriegs-Szenarien ist es schließlich aus mit dem gemütlichen Städtebau: Wir müssen mit wenigen Mitteln schnellstmöglich Schutzmauern hochziehen und wichtige Rohstoffe für eine Armee beschaffen, denn regelmäßig fallen Barbaren brandschatzend und plündernd ein. Das Kampfsystem ist eher nüchtern: Pro Kaserne steht uns eine Gruppe Soldaten zur Verfügung, die wir aber nicht direkt kontrollieren. Wir setzen ein Fähnchen, zu dem die Burschen laufen und blasen per Knopfdruck zum Angriff oder Rückzug. Immerhin müssen Sie schlau die Truppenarten und Formation richtig einsetzen, was wenigstens etwas Taktik bedeutet. Doch letztlich gibt sich der Aufbauteil deutlich charmanter. ❑

ERSTEINDRUCK

Ansgar Steidle



Klassisch – das beschreibt Ihre Tätigkeit als römischer Statthalter wohl am besten. Wo andere Aufbauspiele mit sozialen Energien experimentieren oder alles möglichst weit vereinfachen, setzt Haemimont auf nachvollziehbare Spielmechaniken und gestaltet **Imperium Romanum** bewusst fordernder als den Vorgänger. Der Militärteil überzeugt mich zwar nicht und es hätte noch eine Portion mehr Tiefgang sein dürfen (zweistufige Produktionsketten, na ja ...), aber es geht in die richtige Richtung: Mit den Schicksalskarten bestimme ich, wann ich neue Herausforderung brauche, die Reaktionen unzufriedener Bürger sind weder völlig überzogen noch belanglos. Kurzum: Operation weitgehend gelungen, schon mit der Vorabversion tüftelte ich gerne an florierenden römischen Metropolen.

ENTWICKLER: Haemimont Games
ANBIETER: Kalypso Media
TERMIN: 21. Februar 2008



▲ SCHICKSALSKARTEN | Die Tafeln halten für jeden Level diverse Aufgaben und Ereignisse bereit. Wann und ob Sie gleich mehrere ziehen, ist Ihre Sache und nicht alle sind Pflicht. So wird Ihnen weder langweilig noch sind Sie überfordert.

▼GESELLSCHAFTSWERTE | Jede Familie verfügt über ihr eigenes Gold, von dem Sie sich per Steuern einen Teil abknapsen. Oder Sie verweisen Vermögende als Feinde Roms der Stadt und sacken alles ein. Allzu armen Leuten spenden Sie am besten Geld, sonst werden diese zu Dieben.


MEHR FÜRS AUGE | Die Grafik ist nicht nur detailreicher und bunter, auch die Performance wurde kräftig optimiert.


NATUR GEGEN TECHNIK | Der motivierende Mix aus Kämpfen und Charakterausbau ist mit der Gesinnungswahl gewürzt.

SILVERFALL

Wächter der Elemente

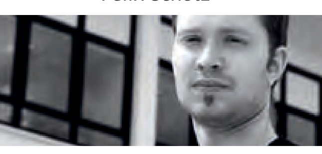
Mehr als nur ein Add-on: Wächter der Elemente veredelt Silverfall zu einem neuen, besseren Spiel.

Bei der Flut an Action-Rollenspielen hat sich **Silverfall** (Wertung: 78 in PC Games 04/07) wacker behauptet: Besonders der mutige Grafikstil und die Wahl zwischen zwei Gesinnungen (Natur und Technik) überzeugten unseren Tester. Anhand einer spielbaren Vorschau-Fassung freuen wir uns nun zu berichten: Das eigenständig lauffähige Add-on **Wächter der Elemente** ist vermutlich besser als das Hauptspiel.

Entwickler Monte Cristo gibt Gas: Mit Zwergen und Echsenmenschen stehen zwei weitere Rassen zur Wahl, die sich auf über 20 neuen Karten austoben. Unverbrauchte Settings, etwa Dschungel und Lagune, sehen dank der verbesserten Grafik-Engine nicht nur schöner aus, sondern der Bildaufbau ist auch deutlich flüssiger. Neben frischen Skills und Gegenständen bietet das Action-Rollenspiel ein brandneues Handwerkssystem samt zugehörigem Talentbaum. Das einst arg kritisierte Interface ist zudem nicht wiederzuerkennen: Inventar, Menüs und Kamerasteuerung wurden komplett überarbeitet und erinnern jetzt an die guter Online-Rollenspiele. Was will man mehr? (fs/aw) ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Das Hauptspiel hat mir gefallen, doch ein Verkaufsschlager war es leider nicht. Umso mehr freue ich mich, dass Monte Cristo dieses feine Add-on strickt: Schon das überarbeitete Interface zeugt von kluger Einsicht. Die neuen Inhalte mitsamt schönerer, flüssiger Grafik sind genau das, was **Silverfall** braucht. Ich werd's kaufen!

ENTWICKLER: **Monte Cristo**
ANBIETER: **Flashpoint/Monte Cristo**
TERMIN: **1. Quartal 2008**


AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

HAU DRAUF! | Die Helden der Goblins und Orks, Gorbash (links) und Warzog, langen mächtig zu.


HIERGEBLIEBEN | Die Echsenreiter der Dunkelelfen hindern Patrouillen daran, Alarm zu schlagen.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Battle March

Eine martialische Darstellung beschreibt das Warhammer-Universum. Die neuen Völker im Add-on sind keinen Deut friedlicher.

Warhammer: Mark of Chaos bot mit einer Mischung aus aufbaubaren Helden, taktischer Karte und zahlreichen Missionen alle Zutaten für ein Echtzeit-Strategiespiel der Referenzklasse. Dennoch blieb das Hauptspiel hinter den Erwartungen zurück – **Die Schlacht um Mittelerde 2** wirkte frischer, schneller, besser. Mit dem Add-on bleiben die Entwickler ihrem ursprünglichen Weg treu und fügen dem Spieluniversum zwei neue Rassen hinzu.

Die Dunkelelfen haben mit ihren hellhaarigen Brüdern noch eine Rechnung offen, die **Warhammer**-typisch mit Blut beglichen wird. Die Goblins (denken Sie nicht an kleine Wichte, diese sind groß) und Orks möchten die Kontrolle übers Reich und räumen alles weg, auch wenn es niet- und nagelfest scheint. Unheilvolle Zaubersprüche, erschütternde Kriegsschreie – **Battle March** gelingt es, die **Warhammer**-typische Stimmung einzufangen: Die gesamte Welt scheint Krieg zu atmen. Jedoch bieten die Kämpfe zu wenig Möglichkeiten und die Missionen ziehen sich in die Länge. (bur) ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Wer „das Zeichen des Chaos" (gemeint ist nicht mein Schreibtisch) mochte, hat mit dem „Kriegsmarsch" sicher seine Freude. Die neuen Kampagnen und Völker passen wie die Faust aufs gegnerische Auge. Auch das Missionsdesign und die Kampagnen zeigen die hohen Ambitionen von **Battle March**. Aber: Meiner Meinung nach marschieren die Truppen noch zu zäh und vorhersehbar – da geht mehr!

ENTWICKLER: **Black Hole Entertainment**
ANBIETER: **Koch/Deep Silver**
TERMIN: **2008**

Windchaser

Alexander Kehr vom Münchner Entwickler Chimeira Entertainment besuchte uns und präsentierte sein Erstlingswerk – ein Mix aus Echtzeit-Taktik und Rollenspiel.

Rund 600 Jahre sind vergangen, seit eine gewaltige Waffe fast die gesamte Fantasy-Welt Ensai auslöschte. Von der einstigen industriellen Hochkultur sind lediglich vereinzelte Artefakte übrig, deren Funktionsweise keiner mehr versteht. Die Gesellschaft neigt mittlerweile zu Technikfeindlichkeit und Spiritualität.

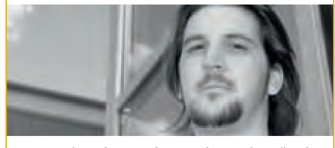
Sie geraten mit Ihrer Truppe rund um den Helden Ioan unversehens zwischen die Fronten eines Krieges der orthodoxen und reformistischen Anhänger der göttlichen Zweifaltigkeit – und in einen uralten Konflikt. Mehr als diesen ungefähren Hintergrund verraten wir nicht. Doch die Geschichte hält Interessantes bereit und dürfte die größte Stärke des Spiels sein, das sich optisch nicht ganz auf der Höhe der Zeit bewegt.

Bemerkenswert ist wiederum das Kampfsystem. Ihre kleinen Trüppchen mit vier, fünf Leuten agieren weitgehend autark. Es gilt, die drei Kampfstile Chaos, Disziplin und Konzentration je nach Gegner richtig zu wählen. Ein simples Prinzip, das aber dank zusätzlicher Fähigkeiten, Artefakte und Kombinationen viele Spielarten zulässt. Basenbau bleibt übrigens komplett außen vor. Ihr Luftschiff, die sogenannte Windchaser, fungiert als mobiles Hauptquartier, das Sie mit der Zeit um nützliche Funktionen erweitern.

Auf der Reise absolvieren Sie jede Menge Quests, erobern Sektoren, in denen Sie neue Leute rekrutieren, und stellen sich Bossgegnern, beispielsweise vergessenen Wächtern aus dem großen Krieg. Auf ins Gefecht! (as) ❑

ERSTEINDRUCK

Ansgar Steidle



Was mir Alexander Kehr, Mitgründer von Chimeira, bei seinem Besuch über die Story verriet, machte mich neugierig. Noch fehlt die Sprachausgabe komplett und die Spielzeit war ebenfalls zu kurz. Doch ich bin guter Dinge, dass **Windchaser** fernab von Bombast-Produktionen sowohl Taktik- als auch Rollenspielern ein feines Abenteuer mit guten Ideen bietet.

ENTWICKLER: **Chimeira Entertainment**
ANBIETER: **dtp**
TERMIN: **1. Quartal 2008**

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL


HQ | Helden sterben nicht, sondern kehren zum Schiff zurück. Dieses dient zudem als Lager und erfüllt weitere nützliche Funktionen.


STEIN, SCHERE, PAPIER | Das Kampfsystem ist etwas gewöhnungsbedürftig. Es gilt, gezielt Gegnern und deren Aktionen zu kontern.


GRÖSSENWAHN | Diese Echse passt kaum auf den Bildschirm – Monster von solcher Größe gibt es viele in **Age of Conan**.


JÄGER | Obwohl genaue Details noch fehlen, ist sicher: Das Handwerkssystem von **Age of Conan** soll auf Quests basieren.

AGE OF CONAN

Hyborian Adventures

Von: Felix Schütz

Ist World of Warcraft das Online-Filetstück? Dann wird Age of Conan ein blutiges, saftiges Steak!

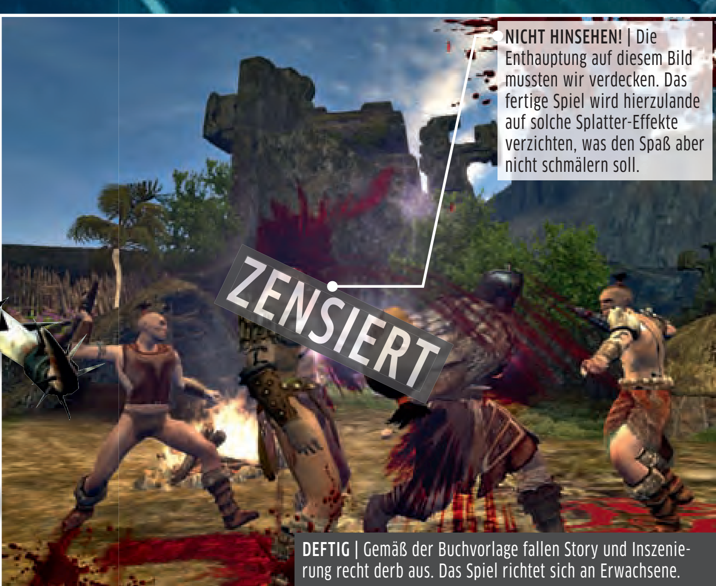
Schwarzenegger holt aus, landet einen Treffer – das Kamel geht röchelnd zu Boden. Eine bizarre Szene des Abenteuerstreifens **Conan der Barbar** (1982), in dem Arnie auch sonst wenig Feingefühl zeigt: Er kloppt und verdrischt, hackt zum Schluss sogar dem Bösewicht die Rübe ab. Alles gemäß der Buchvorlage von Robert E. Howard (1906-1936) – derselbe bluttriefende Stoff, auf dessen Basis heute ein Online-Rollenspiel entsteht, namentlich: **Age of Conan: Hyborian Adventures**. Wir besuchten das Entwicklerstudio Funcom in Oslo, um eine frische Betaversion zu betatschen.

Martialische Weiber und Kerle stehen als Spielfiguren zur Wahl, man verändert ihr Aussehen in ihren Details: Schiefe Nasen, hohe Wangenknochen und tief sitzende Augenbrauen, nahezu alles unterliegt dem persönlichen Geschmack. Zwölf Klassen verteilen sich auf vier Ausrichtungen, darunter axtschwingende Barbaren, aber auch Bogenschützen, Priester und Magier.

Zu Beginn wird der Held an den Strand einer Insel gespült, wenig mehr am Leib als Lederfetzen und einen Knüppel. Dann die erste Überraschung: Ein NPC kommt heran, die Ansicht wechselt in die Nahaufnahme – und verblüfft mit einem klasse vertonten Multiple-Choice-Dialog, bei dem man wie in einem Adventure aus mehreren Antworten wählt. „Unsere NPCs sind mehr als bloße Quest-Automaten!“, erklärt uns Pro-



WILDER RITT
Ob Pferd, Kamel, Nashorn oder Mammut – im Sattel wird sogar gekämpft!



NICHT HINSEHEN! | Die Enthauptung auf diesem Bild mussten wir verdecken. Das fertige Spiel wird hierzulande auf solche Splatter-Effekte verzichten, was den Spaß aber nicht schmälern soll.

DEFTIG | Gemäß der Buchvorlage fallen Story und Inszenierung recht derb aus. Das Spiel richtet sich an Erwachsene.

HIER HAT SICH AGE OF CONAN ETWAS ABGEGUCKT!

Obwohl Age of Conan natürlich ein Online-Rollenspiel ist, besitzt es typische Merkmale anderer Genres. Hier die drei wichtigsten:

ADVENTURE
Alle Dialoge mit NPCs laufen per Multiple-Choice-Verfahren ab, die Gesprächspartner sind komplett vertont. Wer mag, kann sein Gegenüber sogar beleidigen!

▼ ACTION
Die meisten Online-Rollenspiele verwenden ein halbautomatisches Kampfsystem; in Age of Conan führt der Spieler hingegen alle Schläge in Echtzeit aus. Die Tasten 1, 2 und 3 stehen für die Schlagrichtung, die weiteren Nummerntasten entfesseln Kombo- und Spezialattacken.

◀ STRATEGIE
Gilden bauen Stadtfestungen an vorgegebenen Punkten auf, dabei bestimmen sie Details wie die Gebäude, Mauern oder Abwehrtürme selbst. Angreifende Gilden setzen Reiterei, Bogen und Belagerungsmaschinen ein, ganz ähnlich wie in einem Strategiespiel à la Medieval 2 – gute Taktik und Koordination sind die Schlüssel zum Sieg.

duktionsleiter und Funcom-Mitbegründer Gaute Godager; er spielt damit auf die Detailliebe seiner Grafiker und Autoren an.

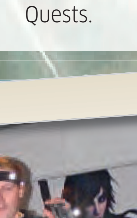
Die erste Aufgabe wandert in unser Logbuch, das sich dezent neben andere Buttons an den oberen Bildschirmrand reiht. Jedes der Menüs – Inventar, Attribute und Talente – blendet von links und rechts ein, so dass die Spielfigur nicht verdeckt wird. Schön durchdacht! Ähnlich gut wirkt der Rest vom Interface, besonders die Karte gefällt: Sie ist frei skalier- und zoombar, dazu darf man sich Markierungen mitsamt Notizen machen. Wirklich sinnvoll.

Ein Spielgefühl, so gut wie auch vertraut: Springen, Rennen oder Schwimmen, alle Tastatureingaben reagieren direkt, die Bewegungsfreiheit unterliegt keinen unsichtbaren Grenzen wie in Guild Wars.

Ungewöhnlich ist aber das Kampfsystem, das an Actionspiele erinnert: Die Tasten 1, 2 und 3 lassen den Helden aus drei Richtungen angreifen, mancher Hieb schädigt mehrere Angreifer auf einmal – alles in Echtzeit. Darunter arbeitet ein typisches Regelwerk aus Zahlen und Statistiken, das Trefferchance, Kraft und dergleichen verwaltet. „Kämpfe sind die Essenz des Spiels." bekräftigt Godager. Im Laufe des Abenteuers lernt man weitere Skills, darunter auch Kombo-Attacken: Wer hier in der richtigen Abfolge die Tasten hämmert, hat die Chance auf besonders effektive und blutige Finishing Moves. Die Vorfreude auf knackende Knochen und fliegende Häupter müssen wir aber dämpfen: Deftige Gewaltszenen werden für die deutsche Fassung gekürzt. Doch sehen Sie es positiv: Immerhin bleibt uns manch barbusiger NPC erhalten.

Feinde – egal ob Monster, Mensch oder Wildtier – erhalten in Kämpfen eine Anzeige, die aussagt, aus welcher Richtung sie blocken und Schaden abwehren. Ist ihre rechte Seite etwa durch zwei Block-Symbole gesichert, greift man eben von der linken Flanke an. Nach einigen Treffern wird die Feind-KI des Spielers Taktik erkennen und ihre Verteidigung entsprechend verlagern. Ähnlich unkompliziert ist das Bogenschießen: In der Ego-Sicht hat der Spieler ein Fadenkreuz zum Anvisieren. Godager ergänzt: „Das Kampfsystem ist schon okay, aber wir machen es noch schneller und wilder – derzeit ist es uns noch zu langsam."

In seinem Kern ist Age of Conan aber ein typisches Online-Rollenspiel – und vermutlich auch ein sehr gutes. Mehrere Talentbäume gilt es zu meistern, dazu reichlich Attribute und Fertigkeiten, außerdem lockt ein vollwertiges Handwerkssystem. Letzteres soll auf stumpfes Dauer-Basteln nutzloser Gegenstände verzichten, stattdessen verbessert der Spieler sein Handwerksgeschick über Quests.



EIN TAG BEI DEN ENTWICKLERN

Am 21. November reisten wir für Sie nach Oslo, die Hauptstadt Norwegens. Bei gefühlten dreitausend Minusgraden kämpften wir uns dort bis zu Funcom durch.

Der erfolgreiche Entwickler und Publisher wurde 1993 in Oslo, Norwegen gegründet. Neben der Hauptzentrale hat die Firma auch drei weitere Studios in den USA, der Schweiz und in China. Derzeit sind 300 Künstler und Programmierer bei Funcom angestellt, davon werkeln rund 150 an Age of Conan.

Zu den größten Erfolgen Funcoms zählen die Adventures The Longest Journey und Dreamfall (beide aus der Feder von Ragnar Tørnquist) sowie das Online-Rollenspiel Anarchy Online. Aktuell entstehen bei Funcom außerdem das Episoden-Adventure Dreamfall Chapters sowie das Online-RPG The Secret World.



PROFI | Ein Designer erklärt den Talentbaum des Barbaren.



oben: Funcom benutzt ein kleines Zimmer als Motion-Capture-Studio. rechts: Unser Abendprogramm...

INTERVIEW MIT **GAUTE GODAGER**

„Bei uns gibt's keine rosa-flauschigen Elfen."

PC Games: Wie wollt ihr bei Funcom sicher stellen, nicht einen weiteren **World of Warcraft**-Klon abzuliefern?
Godager: „Unser Spiel ist erwachsen, man trifft nicht auf rosa-flauschige Elfen. Die Welt ist düster und durchtrieben, in den Kämpfen fließt allerhand Blut. Die Charaktere und deren Lebensweise sind außerdem sehr natürlich gehalten. Und dann haben wir noch unser besonderes Kampfsystem! Es ist einfach diese Reife des Spiels. Als ob Sie ein Jahr bei McDonalds gegessen und jetzt ein blutiges Steak auf dem Teller haben. Es gibt aber auch viele rollenspiel-typische Elemente, wie fortschreitende Charakterstufen, eine Unmenge an Aufträgen, Gegenständen oder Ungeheuern. Auch Instanzen und andere Dinge werden Kenner des Genres begeistern. Dennoch wird sich das Spiel anders anfühlen als die üblichen Online-Rollenspiele. Dafür garantieren wir."
PC Games: Warum ist der Einstieg eigentlich wie ein Singleplayer-Rollenspiel gehalten?
Godager: „Ich persönlich bevorzuge diesen Teil des Spiels sogar, denn er ist eng mit der Hintergrundgeschichte verwoben. Wie ihr sicher wisst, steht Funcom für zwei Arten von Spielen: Adventures und Online-Rollenspiele. Wir wollten von Anfang an die Vorteile beider Genres miteinander verbinden und so eine neue Spielerfahrung ermöglichen."
PC Games: Gewaltdarstellung ist ein Problem in Deutschland. Fürchtet Ihr eine Verweigerung der Altersfreigabe?
Godager: „„Nein, ehrlich gesagt nicht. Wir haben im Vorfeld dafür gesorgt, dass wir das Spiel für den deutschen Markt anpassen können und arbeiten eng mit unserem Vertriebspartner Eidos sowie der USK zusammen."
PC Games: Besteht denn die Möglichkeit, irgendwie eine ungeschnittene Fassung des Spiels zu bekommen?
Godager: *lacht* „Kein Kommentar."


GAUTE GODAGER ist Produktionsleiter bei Funcom.

Anfangs ähnelt das Spiel fast einem Einzelspieler-Titel, da man sich bis zur Charakterstufe 20 nur um seinen eigenen Kram kümmert: In einer wunderbar glaubhaften Hafenstadt löst man interessante Quests, führt zig Dialoge, sammelt Artefakte ein, spürt Vermisste auf. Tatsächlich entsteht hier eine Atmosphäre, die sich nur mit einem Spiel vergleichen lässt: Gothic 2.

Wer mag, wechselt jederzeit in einen Nacht-Modus. Dann wird das Startgebiet, die Hafenstadt mitsamt Umgebung, zu einer privaten Instanz – also einer eigenen Kopie der Spielwelt, nur für einen selbst bestimmt. Erst wenn dieses Riesen-Tutorial absolviert ist, wird der Spieler in die eigentliche, vermutlich riesige Welt entlassen. Ab da verspricht Funcom die volle Dröhnung Online-Rollenspiel: Zahllose Quests, Dungeons, Instanzen, Gilden und alles, was man heutzutage erwarten kann.

Eine große Spielwelt schreit förmlich nach Reittieren. Die gibt es reichlich in Age of Conan: Pferde, Kamele, sogar Mammuts, alle in unterschiedlichen Ausführungen. Wer mag, darf auch vom Sattel aus kämpfen – das ist vor allem in den epischen Spieler-gegen-Spieler-Schlachten (kurz: PvP) interessant. Es zeigen sich hier sogar Nuancen von Strategiespielen: Gilden sind nämlich in der Lage, an vorbestimmten Punkten in der Spielwelt ganze Städte zu errichten. Ein (hoffentlich) einfaches Interface gestattet es dabei, verschiedene Gebäude, Türme und Mauern zu platzieren. Danach treten andere Gilden auf den Plan: Wie in einem Taktik-Spiel marschieren Spieler in Reih und Glied vor den Burgmauern auf. Die Reiterei macht sich bereit, dahinter werden Katapulte in Stellung gebracht: Eine Belagerungsschlacht entbrennt, an der dutzende Spieler teilnehmen! Natürlich sind aber auch gängige PvP-Modi geplant, etwa Capture-The-Flag. Wir selbst konnten zumindest diesen Modus ausprobieren – und sind von den dynamischen Matches angenehm überrascht!

Über die Grafik, die bereits jetzt volle DirectX-10-Unterstützung bietet, brauchen wir eigentlich nicht mehr viel zu sagen: Age of Conan ist das optisch beste Online-Rollenspiel bislang: Weitsicht, Texturen, atmosphärische Effekte wie Licht, Nebel und Wasser – ganz wunderbar. Schön, dass das Spiel entsprechend gut klingt: Der bombastische Soundtrack ist in vollem 7.1 abgemischt und lässt Besitzern entsprechender Anlagen gehörig die Ohren flattern. ❑

ERSTEINDRUCK
Felix Schütz



Ich mag das aktive Kampfsystem von **Age of Conan** – allerdings frage ich mich, ob **WoW**-gewohnte Spieler dabei nicht doch ihr T4-Set vermissen. Schade wäre es, denn Funcoms Werk reizt mich sogar mehr als **Warhammer Online**! Und das sage ich nicht wegen der drallen Grafik oder mancher Splatter-Szene, die es hierzulande eh nie zu sehen gibt. Nein, mich begeistert die Atmosphäre, die Liebe zu Story und Charakterdetail. Hier entsteht ein atmosphärisches, erwachsenes Rollenspiel. Hoffentlich auch ein bugfreies!

ENTWICKLER: Funcom
ANBIETER: Eidos
TERMIN: März 2008


BELEBT | Im langen Tutorial (bis Level 20!) erforscht der Spieler eine Hafenstadt voller NPCs, Händler und Questgeber.


DRAMATIK | Manche Instanzen sollen auch mit geskripteten Ereignissen überraschen. Dass man beispielsweise „irgendwann" eine ganze Stadt abfackelt, hat Funcom schon verraten.

◀ **SEGEL STREICHEN** | In Gesprächen wählen Sie keinen konkreten Satz aus, sondern geben lediglich das Thema Ihrer nächsten Aussage vor.

▶ **VON OBEN HERAB** | **So Blonde** nutzt die gleiche Engine wie **Jack Keane** (Ogre) und spielt trotz des 2D-Looks genauso intensiv mit Perspektiven. Optisch bietet der Titel also hinreichend Abwechslung.

RIDDLE ON THE BEACH | Der Grafikstil erinnert an **Monkey Island 3**. Und daran, dass momentan leider Winter ist.

RÄTSEL IN SO BLONDE

1. SPRINGINSFELD | Als Sunny im Rettungsboot nach ihren Habseligkeiten sucht, springt ein knuffiges Tier heraus – und dann mitsamt ihrer Handtasche auf eine Palme.

2. LECKERLI | Im Boot verbleibt eine Dose schwer genießbares Essen. Lässt sich das Tier auf dem Baum damit anlocken? Nein. Die Nahrung in einer Kokosnuss mit Wasser gelöst? Nein, aber mit diesen Früchten ...

3. FRECHES FRÜCHTCHEN | ... lässt das Tier die Tasche fallen. Fortan steht Ihnen Max, so nennt Sunny das putzige Wesen, als Begleiter zur Verfügung – wie Froderick in **A Vampyre Story**.

AUF DVD

● VIDEO ZUM SPIEL

So Blonde

Von: Christian Burtchen

Halt! Nicht weiterblättern! Selbst wenn Sie dieses Adventure gar nicht interessiert – es wartet ein Blondinenwitz.

MINISPIELE

In **So Blonde** erwarten Sie immer wieder Minispiele wie das Einsammeln von Wassertropfen mit den Pfeiltasen. Die simplen Arcade-Spielchen lassen sich auch einfach überspringen.



Was ist der Unterschied zwischen einer Brünetten und einer Blondine? Letztere eignet sich aufgrund ihrer klischeebeladenen Stereotype hervorragend, um **Monkey Island**-typische Humor-Breitseiten abzufeuern. Sunny Blonde, die siebzehnjährige Hauptfigur in **So Blonde**, arbeitet den Kriterienkatalog für vorurteilsgerecht beschaffene Blondinen artig ab. Ohne ihr Make-up-Kit spricht das gut gebaute Girlie nicht einmal andere Leute an. Nimmt Sunny am Tropenstrand eine Muschel ans Ohr, freut sie sich wegen der See-Geräusche – und wundert sich, dass diese weiterbestehen, als die Muschel längst wieder am Boden ruht.

An diesem Strand „tief in der Karibik" stolziert Sunny äußerst unfreiwillig. Sie plumpste nach einem Blitzschlag nämlich ins Meer und wurde an diese Insel gespült. Den urbanen Lifestyle-Wünschen des Teenagers hält das einkaufszentrumslose Eiland natürlich nicht stand. Die große Attraktion sind hier samstägliche Hühnerrennen – nachdem das Haifischwettreiten wegen eines zu hohen Jockey-Verspeisungsgrades eingestellt wurde.

Also muss Sunny einen Weg finden, von der Insel herunterzukommen – was sich nicht so einfach bewerkstelligen lässt, sondern Gespräche und Rätsellösen erfordert. Obwohl es in den Gesprächen keine Nahaufnahmen wie bei **A Vampyre Story** gibt und die Grafik nicht die Dynamik von **Runaway 2** erreicht, fühlt sich der Spieler sofort wohl und möchte loslegen. **So Blonde** besitzt einen Charme, wie ihn gute Adventures auszeichnen. Dazu trägt die große stilistische Ähnlichkeit zu **Monkey Island 3** bei, an dessen zweidimensionaler Inszenierung sich **So Blonde** orientiert. Sunnys Idee, bei der Insel handele es sich um ein Hotel, ist möglicherweise eine Anspielung auf die in Insider-Kreisen verbreitete These, Monkey Island sei tatsächlich ein Freizeitpark.

Sunny würde zwar jedem im realen Leben schnell auf die Nerven gehen, im Spiel jedoch wirkt sie sympathisch; der Spieler will ihr helfen. Ein Adventure hat viel erreicht, wenn dieses Mitfühlen gelingt. Die weiteren Charaktere im Spiel – vom schmachtenden Schriftsteller Juan Grant bis hin zur emanzipierten Schiffs- und Hausherrin Captain Morgane – wecken die Hoffnung, dass **Baphomets Fluch**-Autor Steve Ince ein charmantes Abenteuer abliefert. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Auf dieses Spiel muss man sich einlassen. Mich befremdete der Name und das banale Gerüst der Geschichte. Doch beim Anspielen wich diese Skepsis einer nostalgischen Freude. **So Blonde** mag altmodisch sein und hat keine dreiköpfigen Affen, bietet dafür aber ein überaus wohliges Ambiente. Übrigens: 90 Prozent aller Unfälle geschehen daheim. Was macht eine Blondine, wenn sie das hört? Umziehen.

ENTWICKLER: **Wizarbox**
ANBIETER: **Dtp Entertainment**
TERMIN: **7. März 2008**

02/08

TEST

XXL-TESTS | BUDGET | RUHMESHALLE | EINKAUFSFÜHRER



Aktuelles Lieblingsspiel:
Umzugskartons auspacken
Größte Enttäuschung:
Tag hat nur 24 Stunden



Aktuelles Lieblingsspiel:
Guitar Hero 3 auf dem PC
Größte Enttäuschung:
Für Partys fehlt mir eine zweite Klampfe!



Aktuelles Lieblingsspiel:
Metroid Prime 3: Corruption (Wii)
Größte Enttäuschung:
Blacksite – diese Synchronsprecher!



Aktuelles Lieblingsspiel:
In DVD-Tonspur Schwäbisch einschmuggeln
Größte Enttäuschung:
So wenige Titel und nur kurz angespielt



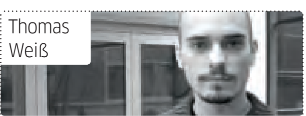
Aktuelles Lieblingsspiel:
Assassin's Creed (Xbox 360)
Größte Enttäuschung:
Es gibt keinen Weihnachtsmann ...



Aktuelles Lieblingsspiel:
Assassin's Creed (Xbox 360)
Größte Enttäuschung:
„Last Christmas" von Wham! nervt wieder.



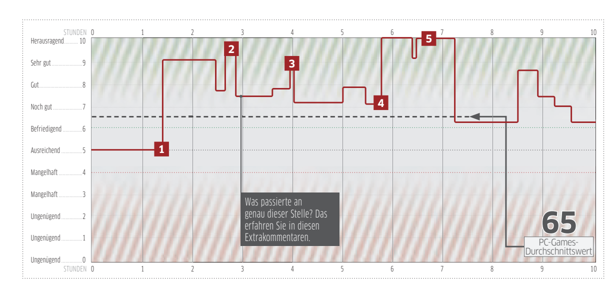
Aktuelles Lieblingsspiel:
Guitar Hero 3: Legends of Rock
Größte Enttäuschung:
Mein mieser Erstauftritt in Guitar Hero 3



Aktuelles Lieblingsspiel:
Tabula Rasa – hätte ich nur mehr Zeit ...
Größte Enttäuschung:
Enttäuschungspotenzial ist erschöpft

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve



Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90% | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80% | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70% | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60% | Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50% | Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

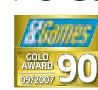
< 50% | Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

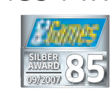
USK-Einstufungen



1) Ohne Altersbeschränkung
2) Ab 6 Jahren
3) Ab 12 Jahren
4) Ab 16 Jahren
5) Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Technik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.



„Der Einkaufsführer versagt: Wohin mit Guitar Hero?"

Die früher nur Konsoleros verbehaltene Spielart feiert mit **Guitar Hero 3: Legends of Rock** ihr Debüt auf dem PC – und macht auch dort jede Menge Spaß. Kein Wunder also, dass die Motivationskurve das stolze Ergebnis von 84 Prozent ausgibt. Noch während der Auswertung der Kurve gefror uns das Lächeln im Gesicht. Denn wohin packen wir **Guitar Hero** im Einkaufsführer, der die besten Spiele der vergangenen Jahre widerspiegelt? Ein Titel mit 84 Prozent taucht meistens darin auf. Aber: Welches Genre ist **Guitar Hero**? Viele Optionen lässt unser Einkaufsführer nicht: Action-Adventure? Oder gar Sportspiel? Die Diskussion wird heiß geführt, das Spiel fällt eindeutig durch unser Raster. Schließlich ist **Guitar Hero** ein Ausnahmespiel. „Es irgendwo hineinzuquetschen wäre fatal", meint Redakteur Felix Schütz. Recht hat er. Somit landete **Guitar Hero 3** trotz guter Wertung bisher nicht in unserem Einkaufsführer. Was meinen Sie? Wie sollen wir mit solchen Titeln, die nicht eindeutig einem Genre zuzuordnen sind, umgehen? Teilen Sie uns Ihre Meinung im Forum mit oder schreiben Sie mir (robert.horn@pcgames.de). Die Diskussion ist noch lange nicht zu Ende ...

Die KI-Kollegen kämpfen selbstständig. Mit einer Taste gibt man ihnen zwar grobe Kommandos, doch die ignorieren sie gern.

Blacksite nutzt gute Effekte, etwa diese Bewegungsunschärfe, ein wenig zu exzessiv.

▲ **BEHARRLICH** | Die feindlichen Roboter sprengen nach einigen Treffern ihren Oberkörper ab, der sich dann krabbelnd auf den Spieler stürzt.

GLANZMOMENTE | Unser Team gerät in einen Hinterhalt von Alien-Würmern. Solche Abschnitte im nächtlichen Städtchen Rachel gehören zu den besseren.

Blacksite

Von: Felix Schütz

Was Aliens mit dem Irak-Krieg zu tun haben? Blacksite scheitert an der Antwort.

Abgefuckt. So nannte Harvey Smith angeblich die Produktion von **Blacksite**. Smith gilt als Branchengröße, drückte **Deus Ex** und **Thief 3** seinen Stempel auf. Zu **Blacksite** zog man ihn hinzu, als das Projekt kurz vor dem Scheitern stand. Doch zur Schadensbegrenzung blieb kaum Zeit: Der Shooter wirkt unfertig.

Blacksite ist kein Desaster. Aber eine Enttäuschung. Das Ballerspiel beginnt im Irak der heutigen Zeit. Ein kontroverses Szenario, nicht zufällig gewählt: Als eine Art politischer Kommentar war **Blacksite** gedacht, zum Krieg im Irak, zur US-Regierung und überhaupt allerlei Missständen. Gute Ansätze, von Hetze und Halbherzigkeit zunichte gemacht: Übrig blieben nur eine Handvoll pseudo-kritischer Dialoge, eine Anspielung hier und da. Das hat wenig Doppelbödiges, ist als Kritik nicht unbequem genug.

Anstelle ernster Töne erzeugt **Blacksite** bestenfalls Lärm: Mit Gewehr und Pistole ballern Sie auf alles, was nicht in Deckung geht. Die Action ist schnell, effektvoll und nicht ganz unproblematisch: Trotz seiner Freigabe ab 16 Jahren schießen Sie anfangs eifrig auf irakische Soldaten – ein diffuses, arg unreflektiertes Feindbild. Stets mit dabei sind bis zu zwei Kameraden, gesteuert von zweifelhafter künstlicher Intelligenz. Sie kommentie-



KÄFERJAGD | Das haushohe Vieh erinnert verdächtig an Filme wie **Starship Troopers**, hält aber kaum etwas aus.



KANONENFUTTER | Die „Reborn" genannten Soldaten treten meist in Gruppen auf. Sie verhalten sich nicht besonders clever.

EXPLOSIV | Erst spät erhält man mit der Plasmakanone eine gute Alternative zum standardmäßigen Maschinengewehr.

SINNLOS | Das sogenannte Militärgewehr ist kaum mehr als eine Shotgun. Und eine recht nutzlose noch dazu.

UNTER BESCHUSS | Vom Hubschrauber aus ballern wir auf einen gigantischen Alien. Spielerisch simpel, aber optisch beeindruckend.

ren Tötungen mit dümmlichen Sprüchen und öffnen regelmäßig Türen, die man – warum auch immer – nicht selbst aufbekommt.

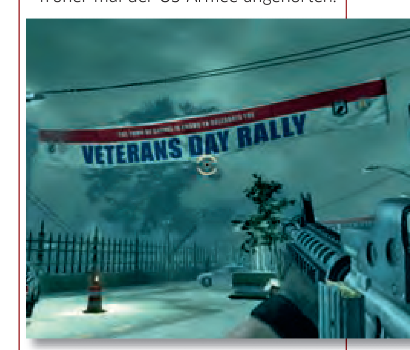
Die eigenen Leistungen bewertet angeblich ein Moralsystem: Trifft man ins Schwarze, steigert das die Kampfkraft Ihrer Kameraden. Kassieren die Kumpels dagegen zu viele Treffer, verschlechtert sich ihre Effizienz. So gut die Idee hinter diesem System klingen mag, auf den Spielablauf hat es praktisch keinen Einfluss.

Ein außerirdisches Artefakt bringt die konfuse Handlung ins Rollen: Das Spiel wirft urplötzlich Mutanten und Aliens vor Ihr Fadenkreuz. Und noch während man den roten Faden aus den Augen verliert, findet man sich Jahre später in Nevada wieder – unweit der legendären Area 51. Hier büßt Blacksite weiteres Potenzial ein: Lange düst man per Geländewagen durch die texanische Wüste, dabei ist die Fahrtrichtung ausschließlich mit der Maus vorzugeben – reichlich unangenehm. Sind diese zu langen Sequenzen überstanden, wird weitergeschossen: Auf eindrucksvoll gestaltete Androiden, die ihren Torso absprengen und dem Spieler als Kontaktmine nachhetzen. Auf fabelhaft animierte Alien-Würmer, die durch Straßen und Häuserdächer krachen. Und

KRITISCHE TÖNE

Es gibt sie, die durchaus kritischen Anspielungen auf die US-Regierung und ihren Militäreinsatz im Irak. Im Dauergeballer gehen sie jedoch unter.

- **Ein stolzes Banner** (Bild unten) ist über eine Straße in Rachel gespannt, darauf ist der Gedenktag für Veteranen angekündigt. Die Ironie dahinter: Auf dieser Straße liefern Sie sich eine Schießerei mit „Reborn"-Soldaten, die früher mal der US-Armee angehörten.



- **Blinder militärischer Gehorsam** wird angeprangert: „Wir taten nur das, wofür wir ausgebildet wurden!"
- **Im Irak-Level** brüllt Ihr Begleiter: „Woher haben die nur solche Waffen?" Sein Freund erwidert: „Na von uns!"

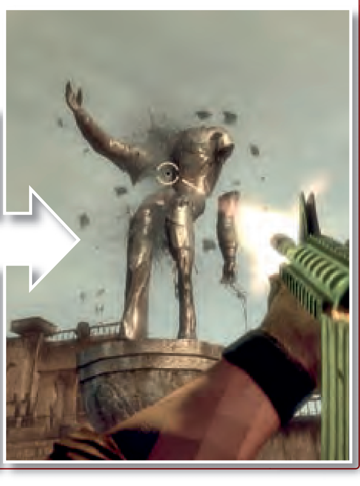


- **Der häufige Vorwurf**, die US-Regierung habe es nur auf die Ölvorkommen im Irak abgesehen, findet eine Anspielung: Zerstört man ein Tankstellenschild in Rachel, kommentiert der Begleiter: „Ich finde die Preise auch nicht gut."

WUT IM BAUCH? DAS ZERSTÖRUNGSSYSTEM

Nur wenige Objekte der Spielwelt reagieren auf Beschuss. Doch wenn sie es tun, dann ausgesprochen effektvoll.







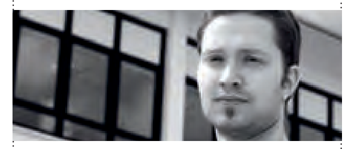
SPIELGRAFIK | Die ständigen Begleiter wurden mit Liebe zum Detail umgesetzt.



NOTWEHR | Nur zwei Waffen gleichzeitig darf der Spieler tragen. Das Maschinengewehr nutzt man die meiste Zeit, die Pistole – hier im Bild – kommt nur selten zum Einsatz.

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Zu Recht ein Shooter, den man bald wieder vergisst."

Harvey Smith bezeichnete das Projekt **Blacksite** als Katastrophe. Verdenken kann ich's ihm nicht: Der unfertige Zustand des Spiels ist offensichtlich. Doch es hilft nichts, der Shooter steht verpackt im Handel – und wird die meisten Käufer frustrieren. Mit technischen Mängeln und Bugs, aber auch mit seiner konfusen Story und den anspruchslosen Levels. Dass die Grafik und einige Aliens durchaus gelungen sind, rettet nicht viel. Einzig die deutsche Sprachausgabe besitzt echten Unterhaltungswert – zumindest für Leute, die auf Schmerzen stehen.

auf mysteriöse Soldaten, deren Motivation sich einem bis zum Spielende nicht erschließt. Dabei lässt die Action selten nach. Sie schalten Feinde per Sniper-Gewehr aus, nehmen hinter Geschützen Platz, lenken Buggys durch Feindgebiete und holen Hubschrauber vom Himmel. Nichts davon ist neu, nichts wirklich toll. Nur in kurzen Momenten zeigt **Blacksite**, dass es auch spannend geht: Etwa wenn ein gigantischer Alien sich aufbäumt, dramatische Musik aus den Boxen peitscht und Ihre Kameraden die Gegner unter Beschuss nehmen, während Sie das dicke Vieh mit Raketen bearbeiten.

Ruhiger und atmosphärischer ist es im Örtchen Rachel: Überraschungsangriffe an Tankstellen, Mutanten, die aus Garagen hervorpreschen und Schleichpfade durch die Hintergärten amerikanischer Kleinbürger – als Spielumgebung ist Rachel ungewöhnlich, beinahe spannend. Doch aufregend? Nie. Gründe dafür gibt's viele, etwa die Waffen. Man findet einfach zu wenige und nutzt oft nur das Maschinengewehr. Oder die wenigen Gegnertypen, die obendrein meist doof agieren. Auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad haben auch Anfänger gute Karten. Nach einigen Treffern läuft das Bild rot an, man begibt sich dann kurz in Deckung – und ist wieder kerngesund.

> „Man wünscht sich, Dialoge einfach wegklicken zu können."

Die mangelnde Herausforderung ist auch ein Produkt der ständigen KI-Begleiter. Die Kumpels schießen brav auf alles in Wurfweite und gehen geschickt in Deckung – eigentlich nicht schlecht. Dass sie hin und wieder aber Granaten vor die Füße des Spielers werfen, muss man erst mal verkraften.

Unverzeihlich hingegen die deutsche Sprachausgabe: Man wünscht sich, die emotionslosen Dialoge wegklicken zu können. Im Namen der Menschlichkeit: Installieren Sie **Blacksite** auf Englisch!

Besser schneidet die Grafik ab: Angetrieben von der **Unreal**-Engine 3, liefert **Blacksite** eine zeitgemäße, teils exzellente Optik. Speziell Chararaktere und Monster sind detailreich und die Umgebungstexturen bestechen mit Schärfe. Doch was nützt all die feine Technik, wenn ihr nicht ausreichend Zeit zur Reife bleibt? Das Resultat sehen Sie unten in unserem „Jammerkasten". ❑

DER JAMMERKASTEN: BUGS UND MÄNGEL

Blacksite ist fehlerbehaftet. Teilweise so sehr, dass selbst das Gelingen dieses Artikels infrage stand.

- **Der schlimmste Bug** von allen: **Blacksite** zerstörte unseren einzigen Spielstand. Da freies Speichern nicht gestattet ist und nur ein Savegame pro Spieler angelegt wird, wollten wir den Test beinahe abbrechen. Doch wir hatten Glück: Ein Kollege half uns mit seinem Spielstand aus.
- **Die meisten Türen** können nur Ihre KI-Kollegen öffnen. Da ist es schlecht, dass sie zuweilen den Weg dorthin nicht finden.
- **Auch für Konsolen** hat man **Blacksite** entwickelt. Der Effekt: Nur eine Laufgeschwindigkeit (kein Rennen!) und mit 15 GB ein irrer Platzverbrauch auf der Festplatte.
- **Unsichtbare Levelgrenzen** sind widerlich. **Blacksite** hat sie.
- **Physik-Effekte** sind gut, wenn sie Zerstörung und Partikel berechnen. Albern wirken sie aber in den schwammigen Fahrsequenzen.
- **Selbst wenn ein Spielstand** nicht defekt ist: Auf manchen Rechnern mündet das Laden häufig in leere Bildschirme. Neustart notwendig.



▲ **BRUTAL** | Emotionslos, ohne Gespür für Betonung, Situation oder Inhalt – speziell die Sprecherin der unsäglichen Militärärztin sorgt für blutende Gehörgänge.

▼ **UNFERTIG** | Das hat man davon, wenn man ein Spiel nicht zu Ende entwickelt: Dieses Bild zeigt die „Inneneinrichtung" eines Häuschens. Lichtquellen, passende Texturen und Zierobjekte glänzen mit Abwesenheit.



1 **IM IRAK** | Die feine Grafik überrascht positiv, was sich über Leveldesign und Gegnerverhalten nicht sagen lässt: Die schlichten Schießereien wiederholen sich schnell. Kurzzeitig spannend wird's, als der Soldat Somers ein Alien-Artefakt betatscht: Gerät die Handlung endlich in Fahrt?



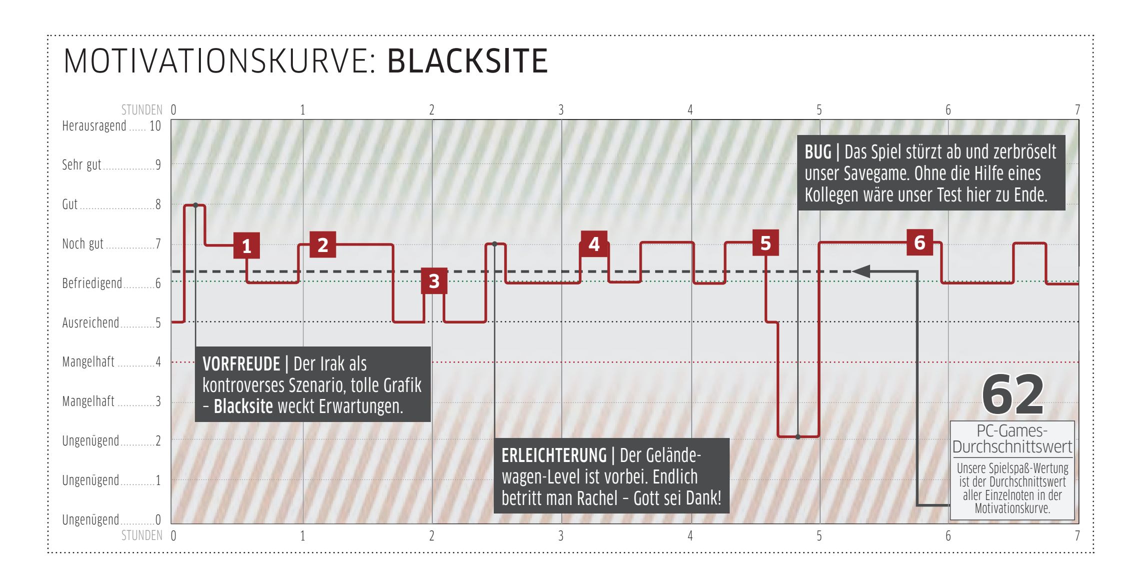
2 **ERSTKONTAKT** | Die Antwort lautet: Nein. Aufgrund schlimmer Betonungsschwächen in ihrer Sprachausgabe killt die Ärztin Noa Weis wirklich jeden Anflug von Atmosphäre oder Spannung. Respekt! Immerhin feiert das erste dicke Monster seinen grafisch ansprechenden Auftritt.



3 **NEVADA** | Per Geländewagen durch die Wüste rasen – sicher sehr lustig, wenn da nicht die ungenaue Maussteuerung wäre. Auch coole Momente, etwa der Angriff eines feindlichen Hubschraubers, retten hier wenig.



4 **HIGHLIGHTS** | Der Ort Rachel ist atmosphärischer und interessanter als jeder andere Spielabschnitt. Die Action bleibt zwar monoton, aber das Leveldesign ist abwechslungsreicher: Im Bild links sprengt ein Alien kurzerhand das Häuserdach weg, oben verschanzt man sich mit einem Sniper-Gewehr im Autokino.



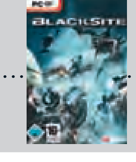


5 **NETTER VERSUCH** | Die Handlung von **Blacksite** ist reich an Dialogen, Charakteren und Ideen. Eine schöne Sache, wäre die Dramaturgie ausgereifter! Als sich ein vermeintlicher Freund als Schurke entpuppt, ist das – auch dank der Sprachausgabe – so spannend wie Kaugummikauen.



6 **ES GEHT ZU ENDE** | Der vorletzte Spielabschnitt ist in giftiges Grün getaucht. Man erledigt gewaltige Riesenkäfer, absolviert noch eine kurze Fahrsequenz und fragt sich, was man mit seiner Zeit stattdessen alles anfangen könnte. Und um das schon mal zu verraten: Der Endboss ist eine Flasche.

BLACKSITE



Ca. € 40,-
30. November 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Midway Studios Austin
Titel vom selben Entwickler: Der Hobbit | Area 51
Publisher: Midway
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailreiche, geschmeidig animierte Charaktere und Gegner. Sehenswerte, weil scharfe Texturen stehen kahlen Innenräumen und unfertig wirkenden Effekten gegenüber.
Sound: Treibende, stimmungsvolle Musik, die aber nur selten zu hören ist. Dagegen grauenvolle deutsche Sprecher – zum Glück kann man Blacksite auf Englisch installieren.
Steuerung: Nur eine Laufgeschwindigkeit und die arg schwammige Fahrzeugsteuerung nerven. Ganz übel: kein freies Speichern.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Typische Modi wie Deathmatch und Capture the Flag auf insgesamt 8 Karten; kein Koop-Modus
Zahl der Spieler: 10 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3000+/P4 mit 3,0 GHz, 1 GB RAM, GeForce 7600 GT/Radeon X 1800 GTO
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6320/ Athlon X2 5000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD2900 XT

JUGENDEIGNUNG

Freigegeben ab 16 Jahren, die deutsche Fassung ist trotzdem komplett ungekürzt. Man schießt meist auf Aliens und Roboter, aber auch auf menschliche Soldaten. Treffer werden durch Blutspritzer signalisiert, brutale Splatter-Effekte fehlen dafür. Die Gewaltdarstellung ist nicht allzu drastisch, aber unreflektiert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Deutsche Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 7:15
Unsere Spielzeit ist großzügig bemessen, geübte Spieler sind auch locker in fünf bis sechs Stunden durch. Das Spiel stürzte nur einmal ab, scheiterte aber häufig beim Laden von Spielständen. Inhaltliche Bugs gibt es viele, die Hardware-anforderungen sind hoch und der Speicherbedarf eine Frechheit.

PRO UND CONTRA

- + Gute, stimmungsvolle Grafik
- + Spektakuläre, riesige Alien-Bosse
- − Steriles Leveldesign ohne Pfiff
- − Kleine und arg öde Waffenauswahl
- − Deutsche Sprecher zum Heulen
- − Sinnloses Moralsystem
- − Teils gravierende Bugs

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **62**

▼ **WELCOME TO THE JUNGLE** | Im Takt der auf dem Bildschirm erscheinenden Noten schlagen Sie die Taste **(A)**, während Sie mit der anderen Hand bis zu fünf farbige Knöpfe bedienen **(B)**. Mit etwas Übung rocken Sie so schon nach kurzer Zeit kräftig ab.

ROCK YOU LIKE A HURRICANE | Mit aktivierter Star Power, erkennbar an den blau leuchtenden Knöpfen, erhalten wir für kurze Zeit die doppelte Punktzahl.

GUITAR HERO 3

Legends of Rock



Von: Robert Horn

„Rock regiert die Welt!", singen die Ärzte in einem ihrer Lieder. „Endlich regiert Rock auch auf dem PC!", antworten wir.

Guitar Hero schlug 2005 auf den Konsolen ein wie Prügelrocker Liam Gallagher auf so manchen Journalisten. Ganz nach dem Prinzip „Leicht zu lernen, aber schwer zu meistern" begeisterte der Titel mit einem simplen und dennoch fordernden Spielprinzip, in dessen Mittelpunkt eine Plastikgitarre stand. Nach den gefeierten Auftritten auf Playstation 2 und Co. setzt der dritte Teil der Serie, **Guitar Hero 3: Legends of Rock**, nun an, den PC zu erobern.

Eigentlich ist alles recht einfach: Mit dem Gitarren-Controller spielen Sie bekannte Rock-Lieder nach, indem Sie fünf verschiedenfarbige Knöpfe zur rechten Zeit drücken und gleichzeitig eine weitere Taste am Korpus der Gitarre anschlagen. Das funktioniert dank Tutorial und im einfachsten Schwierigkeitsgrad bereits nach wenigen Minuten gut. Haben Sie die Grundzüge erlernt, gehen Sie in der Kampagne auf Liederjagd. Denn zu Beginn steht Ihnen nur eine kleine Auswahl an Songs zur Verfügung. Die insgesamt rund 70 Stücke müssen Sie erst freispielen. Dabei erzählt **Guitar Hero 3** die typische Vom-Bandgründer-zum-Superstar-Geschichte in knalligen Comic-Sequenzen.

Frisches Element der Klampferei sind sogenannte Schlachten. Darin treten Sie gegen einen anderen Gitarristen an, um ihn im Duell zu besiegen. Bekanntester Gegner ist wohl Slash, wuschelhaariger Ex-Gitarrist der Rockband Guns N' Roses. Den zylindertragenden Rocker besiegen Sie, indem Sie spezielle Battle-Symbole erspielen, die Sie Ihrem Gegner dann mit einem schwungvollen Hochreißen der Gitarre um die Ohren hauen. So bringen Sie etwa seinen Verstärker zum Überladen oder heben für kurze Zeit den Schwierigkeitsgrad.

Funktioniert diese Spielart gegen den Computer noch recht passabel, verlieren die Schlachten gegen menschliche Gegner schon nach wenigen Runden an Reiz. Meist ist bereits nach ein paar Sekunden Schluss, da sich geschädigte Gegner nicht schnell genug erholen können, um zurückzuschlagen.

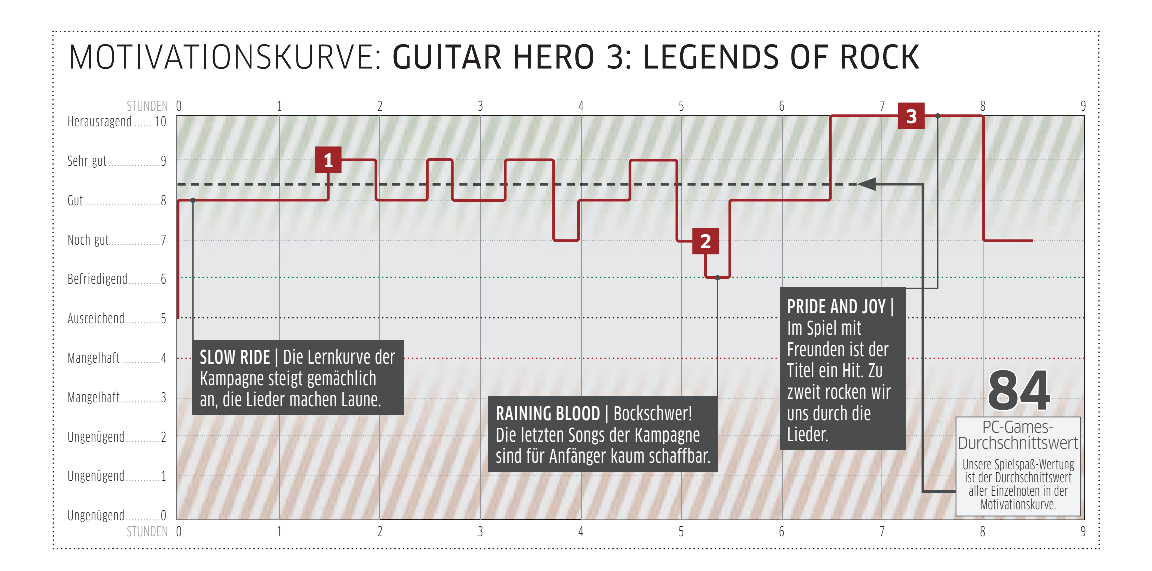
Freilich entfaltet das Geschicklichkeitsspiel zusammen mit Freunden seinen ganz eigenen Charme. Nötig dazu ist allerdings

MEINE MEINUNG | *Robert Horn*



„Endlich werden auch PC-Spieler zu rockenden Gitarrenvirtuosen."

Wegen **Guitar Hero** habe ich mir damals eine Playstation 2 gekauft. Und gespielt, bis die Finger schmerzten. Es macht gehörig Spaß, sich wie ein Gitarrengott zu fühlen und besonders schwere Passagen perfekt in die Tasten zu hämmern. **Guitar Hero 3** setzt das bewährte Rezept fort, Änderungen gibt es kaum. Gut so, schließlich ist das Prinzip prima, wie es ist. Einzig der neue Modus ist in meinen Augen nahezu überflüssig. Beim Schwierigkeitsgrad hätten die Entwickler etwas feinfühliger vorgehen müssen: Der Sprung von „Mittel" zu „Hart" ist zu deftig! Ich persönlich rocke ja lieber vor dem Fernseher mit Konsole als vor einem PC-Bildschirm. Dennoch freut es mich, dass die Serie jetzt auch Spielern ohne Konsolen zugänglich ist. Von gelegentlichen Rucklern abgesehen, macht das auch auf dem PC eine Menge Spaß.





HIT ME WITH YOUR BEST SHOT | Um in den knackigen Schwierigkeitsgraden eine Chance zu haben, üben wir die schwersten Stücke, bis sie sitzen.



SABOTAGE | Wir spielen den Schlacht-Modus. Dabei bombardieren wir unseren Gegner mit fiesen Fallen. So richtig zündet diese Spielart aber nicht.

eine weitere Gitarre. Zwar lässt sich **Guitar Hero 3** auch mit der Tastatur spielen, reizvoll ist das aber nicht. In den Modi Duell und Pro-Duell treten zwei Gitarristen gegeneinander an. Dabei wählen Sie jeweils einen passenden Schwierigkeitsgrad und rocken sich gemeinsam durch die Hymnen. Auch die Kampagne dürfen Sie zusammen durchspielen. Hier übernimmt jeweils ein Teilnehmer den Bass, während der andere an der Leadgitarre steht. Sechs Lieder, etwa „Sabotage" der Beastie Boys, schalten Sie allein in diesem Modus frei. Das motiviert auf der einen Seite, ärgert aber auf der anderen, wenn man keinen passenden Partner zur Hand hat.

Die Auswahl der Lieder ist die beste seit Bestehen der Serie. Fast die Hälfte der Songs sind, anders als in den Vorgängern, Originallieder der Bands anstatt nachgespielte Cover-Versionen. Freunde des gepflegten Punkrock freuen sich über Gruppen wie The Dead Kennedys oder Sex Pistols. Hard-Rocker grölen bei Liedern von Guns N' Roses oder Kiss mit. Heavy Metal findet seinen Auftritt mit Krachern von Metallica, Slayer oder Iron Maiden.

Obwohl Sie mithilfe der vier verschiedenen Schwierigkeitsgrade Ihre Ideallinie ausloten, ist **Guitar Hero 3** selbst für Veteranen brutal schwer. Während die erste Stufe noch locker zu schaffen ist, dreht das Spiel ab „Hart" so richtig auf. Machen Sie sich auf gehörige Frustmomente und Schmerzen in den Fingern gefasst! Ohne Vorkenntnisse über die früheren Teile sehen Sie kaum Land. Zum Glück spendiert das Spiel einen guten Übungsmodus, in dem Sie Stücke langsamer und in Teilen so lange verinnerlichen, bis jeder Handgriff sitzt. Trotzdem bergen einige Lieder wie die brachial schwere Metal-Hymne „Through the Fire and Flames" die Gefahr verknoteter Finger.

Profis bietet **Guitar Hero 3** Langzeitmotivation und den tollsten Soundtrack der Serien-Geschichte. Einsteiger kommen auch auf ihre Kosten, müssen aber wegen des brutalen Schwierigkeitsgrades weitaus mehr Zeit mit Üben verbringen. Wer eine Konsole sein Eigen nennt, kauft lieber diese Spielfassung. Denn auf einem großen Fernseher macht **Guitar Hero 3** noch eine Portion mehr Spaß. ❑

GUITAR HERO 3: LEGENDS OF ROCK



Ca. € 70,- (Gitarre + Spiel)
22. November 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Neversoft
Titel vom selben Entwickler: Tony Hawk's Pro Skater | GUN
Publisher: Activision
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Comichaft und bunt, gelungen animierte Charaktere
Sound: Krachende Rocksongs, teilweise Originallieder
Steuerung: Innovativer Gitarren-Controller oder Tastatur

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 4 Spielmodi
Zahl der Spieler: Bis zu 2 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel P4 mit 3,2 GHz/Athlon 64 3500+; 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista); Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6600/ Athlon 64 X2 6000+; 2 GB RAM; Geforce 8800 GT/Radeon HD2900 XT

JUGENDEIGNUNG

Guitar Hero 3 ist ein vollkommen gewaltfreies Geschicklichkeitsspiel und wird ohne Alterseinschränkung verkauft. Hier geht es um musikalischen Erfolg an der Plastikgitarre. Entgegen früherer Meinungen verführt Rockmusik auch nicht zu Gewalt oder Satanismus und ist somit bedenkenlos genießbar.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 8:30
Die Testversion ließ sich ohne Probleme installieren. Auch die USB-Gitarren wurden vom System sofort erkannt. In seltenen Fällen mussten wir die Controller neu einstecken, da das Spiel sie nicht mehr gefunden hat. Außerdem kam es zu gelegentlichen, leicht störenden Rucklern, etwa bei besonders vielen Noten oder zwei Spielern.

PRO UND CONTRA

- \+ Innovatives Gitarrenspiel mit abgefahrenem Controller
- \+ Spaßige Mehrspieler-Modi sorgen für Laune
- \+ Hohe Langzeitmotivation; wer viel übt, sieht Erfolge
- \+ Gelungene Musikauswahl aus Rock-Klassikern und modernen Liedern
- − Deftiger Schwierigkeitsgrad
- − Gelegentliche Grafik-Ruckler
- − Manche Songs sind nur im Koop-Modus freispielbar

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

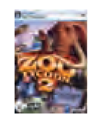
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **84**

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.



WISSEN GESUCHT | Sie steigen in ein unansehnliches Quiz-Taxi und lösen knifflige Fragen.



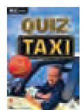
ZOO TYCOON 2

Ausgestorbene Tierarten

Steven Spielberg benutzte bei seinem Dino-Blockbuster **Jurassic Park** in Bernstein mumifizierte Moskitos, um sich anhand des Genmaterials über längst ausgestorbene Urzeitriesen zu informieren. PC-Spieler haben das mit der aktuellen Erweiterung zu **Zoo Tycoon 2** leichter. Im Themen-Add-on **Ausgestorbene Tierarten** dreht sich alles um Fred Feuersteins Tierwelt. In bunter Optik, die inzwischen sehr veraltet wirkt, suchen Sie entweder selber (in der Ego-Perspektive) nach Genmaterial der Urtiere oder Sie stellen dafür einen Paläontologen ein. So gelangen Sie an Fossilienstücke, die Sie anschließend in einem Puzzle-Minispiel zusammensetzen. Danach gilt es, das Material der Fossilien zu analysieren, was ebenfalls ein Minispiel (Pfeil- und Maustasten im richtigen Moment drücken) simuliert. Und schon sind Sie im Besitz eines waschechten, aber hässlich texturierten Triceratops oder gar eines Tyrannosaurus Rex. Klar, dass diese außergewöhnlichen Viecher auch besonderer Einrichtung bedürfen. Dafür stehen spezielle Dino-Gehege bereit. Außerdem gibt es neue Attraktionen, zum Beispiel eine Fossiliengrabung für die Besucher und einen Unterhaltungskünstler im Dinokostüm. Spannend wird's, wenn ein Urzeitriese ausbricht, was schnell passiert, wenn er unzufrieden ist. Der Spieler versucht nun, das Vieh in der Ego-Ansicht mit einem Betäubungsgewehr auszuschalten. Das klingt soweit alles ganz nett, allerdings bietet das Add-on für knapp 30 Euro einfach zu wenig Neues. Vor allem in Sachen Grafik wäre eine Frischzellenkur mit detaillierten Texturen nötig gewesen. Anscheinend fand man dafür aber nicht das passende Genmaterial. Auch die fehlende Sprachausgabe stört – es gibt stattdessen zu viele Textfenster, die man penibel lesen muss, um durchzublicken. (sw) ❑

FAZIT Überteuertes Add-on für ein inzwischen technisch veraltetes Zoospiel. **Wildlife Park 2** ist besser.

MICROSOFT | 27.11.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 28,-

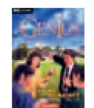


QUIZ TAXI

Quiz-Shows boomen, **Wer wird Millionär?** fährt Traumquoten ein und auch die TV-Show und das Spiel **Quiz Taxi** wollen vom lukrativen Kuchen naschen. Moderator Thomas Hackenberg konfrontiert Sie mit der ersten Frage: Wer hat die Ilias verfasst? Die richtige Antwort ist Homer. Es gibt rund 4.000 Fragen aus den Themenfeldern Geschichte, Politik, Wirtschaft und Kultur, deren Schwierigkeitsgrad mal kinderleicht, mal extrem knifflig ausfällt. Oder wüssten Sie, welches Laborgerät auf dem Bild zu sehen ist? Präsentation und Technik sind inakzeptabel. (bk) ❑

FAZIT Clevere Fragen, unmotiviert in trister Umgebung gestellt. Greifen Sie lieber zu **Wer wird Millionär?**.

CDV | 9.11.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 20,-



GENIUS

Im Zentrum der Macht

Dass Politik nicht immer langweilig sein muss, vermittelt diese Simulation gekonnt. Sie schlüpfen in die Rolle eines angehenden Bürgermeisters und erklimmen die Karriereleiter, inklusive des Einzugs ins Kanzleramt. Die Präsentation ist zweckmäßig, die Qualität der Sprachausgabe schwankt zwischen überzeugend realistisch und langweilig fehlbesetzt. Dafür beeindruckt der Simulationsgehalt, der allerlei politische und wirtschaftliche Entscheidungen abverlangt. Der Aufbau-Strategie-Teil könnte zwar schlichter kaum sein, die Komplexität des politischen Denkens überfordert allerdings junge Spieler. (twi) ❑

FAZIT Gutes Edutainment-Spiel, das seinen Bildungsanspruch zu erfüllen weiß.

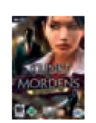
CORNELSON | 11.10.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 20,-



URIG | Der Tyrannosaurus Rex gehört zu den Publikumsmagneten des Add-ons. Allerdings ist dieser Bursche auch schwer im Zaum zu halten. Zur Beruhigung dienen Beutepuppen (rechts).



PERSONALUNION| Als Bürgermeister einer Kleinstadt treffen Sie nicht nur politische Entscheidungen, sondern initiieren auch den Bau von Wohnsiedlungen, Industrieanlagen und Bildungsstätten.



DIE KUNST DES MORDENS

Geheimakte FBI

Gefühlte drei Viertel aller Adventures sind Krimi-Abenteuer, in unserem Einkaufsführer landet kaum eins. Auch **Die Kunst des Mordens – Geheimakte FBI** gelingt es trotz der schamlosen Anlehnung an die Referenz **Geheimakte Tunguska** nicht.

Dabei beginnt die Geschichte spannend. Ein Serienkiller hat mehrere Menschen auf dem Gewissen – er tötet sie mit einem prähistorischen Dolch und entnimmt ihnen das Herz. Ein Nachahmer alter Inka- oder Maya-Rituale?

Was als Krimi-Mischung aus **Baphomets Fluch** und **Fahrenheit** funktionieren könnte, wird von der Spielmechanik gebremst. **Die Kunst des Mordens** verlangt Ihnen öde Klickerei ab, wenn Sie etwa von einem Ort zum anderen wollen. Sequenzen und Animationen zeigen den Unterschied zwischen „gut gemeint" und „gut gemacht". Auch die langen und durchwachsen synchronisierten Plaudereien, denen Sie mangels Gesprächsoptionen nur zuhören können, kosten Tempo.

Immerhin: Die Story kommt zügig voran und zeugt vom Willen der Entwickler, gute Charaktere einzubauen. Rätsel im Spiel sind schlüssig, auch wenn Nicole kaum hilfreiche Informationen gibt und offensichtlich sinnvolle Anweisungen begründungslos ablehnt. (bur) ❑

FAZIT Solides Adventure, dessen Mängel in Spielfluss und Präsentation den ansprechenden Handlungsrahmen stören.

DTP ENTERTAINMENT | 11.01.2007 |
USK ab 16 Jahren | CA. € 35,-

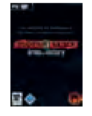
AUF DVD
● DEMO



PLAUDERTASCHEN | Personen stehen die meiste Zeit einfach nur herum – Animationen und Bewegungen sind nicht sonderlich glaubwürdig, auch die Qualität der Synchronisation schwankt sehr.



PUZZLEBEISPIEL | Beispiel für eins der Rätsel: Um an die hintere Kiste zu gelangen, legen Sie ein Schlauchboot in den Spalt zwischen den Kisten und blasen es mit einem Feuerlöscher auf.



SUDDEN STRIKE 3

Arms for Victory

Sudden Strike begeisterte vor sieben Jahren die Echtzeit-Strategen. Es setzte dem **Command & Conquer**-Tankrush taktisches Tüfteln entgegen und inszenierte den Zweiten Weltkrieg spannungsgeladen. Im Jahre 2007 hat sich am Spielprinzip nichts geändert. In den spröden Kampagnen (Osteuropa, Frankreich, USA/Japan) schicken Sie Soldaten und Fahrzeuge in den Kampf. Basisbau wie in anderen Echtzeit-Strategiespielen gibt es in **Sudden Strike 3** nicht, dafür kümmern Sie sich teilweise selbst um die Versorgung Ihrer Truppen mit Munition und Treibstoff. Das stört anfangs ein wenig den Spielfluss, geht aber deutlich einfacher von der Hand als in **Faces of War**.

Dabei steuern Sie deutlich mehr Truppen als im vergleichbaren, allerdings weitaus wuchtiger inszenierten **Company of Heroes**. Da sich die Ansicht insgesamt deutlich weiter herauszoomen lässt als bei vielen Konkurrenten, entsteht ein **Supreme Commander**-ähnliches Allmachtsgefühl. Die imposante Musik trägt weiter zur gelungenen Atmosphäre bei – die Grafik jedoch ist eher zweckmäßig und auf eine überzeugende Geschichte wurde ebenso verzichtet. Da der Schwierigkeitsgrad serientypisch wieder auf Drei-Sterne-General-Niveau liegt, dürften sich **Sudden Strike**-Einsteiger überfordert fühlen.

Erstmals können Sie Ihre Soldaten in **Arms for Victory** in Schützengräben schicken, außerdem lassen sich bestimmte Aktionen auf einer separaten strategischen Karte steuern. Zusätzliche Luftschläge oder Artilleriebeschuss von Schiffen geben Ihnen die vollen taktischen Möglichkeiten – gut! Allerdings macht **Sudden Strike 3** kaum etwas, was **Company of Heroes** nicht auch macht – reißt sie dabei aber weniger mit. (bur) ❑

FAZIT Ein Spiel der zweiten Liga für alle, denen **Company of Heroes** zu trivial und **Faces of War** zu verquastet ist.

KOCH | 30.11.2007 |
USK ab 16 Jahren | CA. € 45,-

AUF DVD
● DEMO



▲ **VON OBEN 1** | Die Kamera in **Sudden Strike 3** lässt sich weit herauszoomen, so geht selten die Übersicht verloren. Allerdings wirkt die Grafik so auch recht karg, gerade im Vergleich mit **Company of Heroes**.



▶ **VON OBEN 2** | Unterstützung aus der Luft ist eine echte Erleichterung bei der Erstürmung von Bunkeranlagen. Die Kampagnen in der ganzen Welt (Westeuropa, Osteuropa, Asien) bieten ebenso willkommene landschaftliche Abwechslung.





▲ **ECHT RÜDE** | Die dicken Panzerungen erinnern im ersten Moment mehr an Krieger aus **Unreal Tournament (dt.)** als an Sportler. Sie sind aber auch bitter nötig, denn Fairness ist bei **Speedball 2: Tournament** Tabu.

▶ **SAMMELBECKEN** | Das Gamecenter ist die Anlaufstelle für **Speedball 2**-Mehrspieler. Anhand verschiedener Menüs richten Sie hier Clan-Spiele ein, schauen sich aktuelle Spielerstatistiken an oder ziehen sich die neuesten Patches aus dem Netz, von denen sicher noch mehr folgen.



Speedball 2: Tournament

Kultspiele aus vergangenen Amiga-Zeiten geraten in Vergessenheit? Nix da – einer der coolsten Vertreter ist nun zurück. **Speedball**, die actionreiche, handballähnliche Jagd zweier Mannschaften nach einer Stahlkugel, versetzte 1988 Spieler in Entzücken. Das brutale Mannschaftsspiel ohne feste Regeln wurde bereits im Jahre 1992 für den PC umgesetzt: **Speedball 2: Brutal Deluxe** dürfte aber heute niemanden mehr hinter dem Ofen hervorlocken.

Da kommt die aktuelle Variante von Frogster gerade recht: Wenn schon Sport, dann mit ordentlicher Action. Davon bietet **Speedball 2: Tournament** auf den ersten Blick eine ganze Menge. Die 3D-Grafik ist hübsch und die Spielfiguren wuseln schön animiert übers Schlacht... äh ... Spielfeld. Doch der Charme, den das Spiel einst auf Amiga versprühte, ist nun fast verloren. Kein Wunder – wir spielen auch zunächst nur den Einzelspieler-Modus, der lieblos dahingeschludert wirkt. Zu schnell findet man die Kniffe der künstlichen Intelligenz heraus, um dann die immer gleichen Spielzüge abzuspulen. Das langweilt. Deutlich besser ist es um den Mehrspieler-Modus bestellt. Hier bietet **Speedball 2: Tournament** das sogenannte Gamecenter, eine Online-Plattform, als Dreh- und Angelpunkt, um zum Beispiel Ligenspiele zu organisieren, die Rangliste zu nutzen oder schnell ein Duell auszutragen.

Klingt in der Theorie gut, zeigt sich aber selbst in der aktuell gefixten Spielfassung etwas bockig. Auch die Steuerung mittels Gamepad macht derzeit mehr Probleme als vor dem Patch. Die Fans warten geduldig auf die nächste Nachbesserung. Gottlob lässt sich das Spiel auch mit Maus und Tastatur ordentlich steuern. (sw) ❑

FAZIT Der Glanz vergangener Amiga-Zeiten bleibt mit der aktuellen PC-Fassung unerreicht. Für Einzelspieler uninteressant.

FROGSTER INTERACTIVE | 27.11.2007 |
USK: AB 6 JAHREN | CA. € 30,-



JUICED 2

Hot Import Nights

Vergangene Ausgabe sahen wir bei **Need for Speed Pro Street**, dass nicht jede Änderung am Spielprinzip eine Verbesserung darstellt. In **Juiced 2: Hot Import Nights** orientiert man sich am Vorgänger: Autos tunen, an verschiedenen Rennwettbewerben teilnehmen und Wetten platzieren. Außerdem hält das Spiel an seinen bewährten illegalen Nachtrennen fest. Das hanebüchene Story-Element hingegen, dass die Fahrweise die DNS der Fahrer verändert, wirkt lächerlich. Darüber lässt sich aber hinwegsehen.

Der Spielablauf klingt vertraut und für Freunde von **The Fast and the Furios**-geprägten Rennspielen auch nach einigem Spaß. Trotzdem erleidet **Juiced 2** Totalschaden. Die comichafte Grafik zeichnet bunte Flitzer, die Strecken sind zwar dunkel, aber detailreich und vollgestopft mit Objekten. Doch was hilft die hübscheste Optik, wenn sie als Diashow über den Bildschirm flackert? Trotz aktueller Treiber und verschiedener Testsysteme bekamen wir **Juiced 2** nicht ruckelfrei zu Gesicht. Wer außerdem mit Gamepad oder Lenkrad auf die Piste möchte, kriegt nicht mehr als eine Nase verbrannten Gummis seiner Gegner ab – **Juiced 2** unterstützt nur den Xbox-360-Controller für Windows. Eine Frechheit! (web) ❑

FAZIT Solange THQ keinen Patch für **Juiced 2** nachliefert, empfehlen wir: Lassen Sie die Finger davon!

THQ | 7.12.2007 |
USK: AB 6 JAHREN | CA. € 40,-



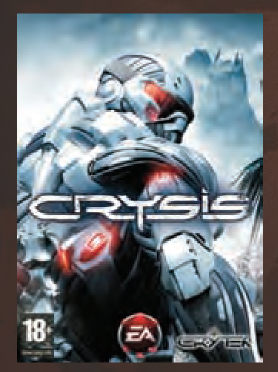
ZITTERPARTIE | Schon in der Startaufstellung läuft **Juiced 2** nicht ruckelfrei. Sobald das Rennen beginnt, ist Ihr Flitzer aufgrund der Performance-Probleme aber nicht mehr kontrollierbar.



STEIF | Zwar wirken die Charaktere und das Publikum wie ausgemusterte Figuren der Augsburger Puppenkiste, die Grafik und der Detailgrad der Objekte sind jedoch auf der Höhe der Zeit.

DIE ZUCKEN NOCH!

Ganz frische
Ü18-Games –
jetzt bei Doomster.de.
Zu knallhart
kalkulierten Preisen.



CRYSIS



THE WITCHER



HELLGATE - LONDON



COMMAND & CONQUER 3 - TIBERIUM WARS (KANE EDITION)



CALL OF DUTY 4 - MODERN WARFARE



KANE & LYNCH - DEAD MEN

Enter at your own risk

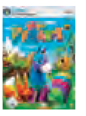
DOOMSTER
www.doomster.de



▲ **IMMER MEHR!** | Im Garten entstehen Gebilde wie solche. Im Laufe des Spiels kommen immer mehr dazu. Irgendwann ist der Garten eine riesige, von wuselnden Tierchen bevölkerte Metropole, die eine überraschende Eigendynamik entwickelt.



▶ **SKURRIL** | Passiert etwas Besonderes, kommen lustige Figuren aus ebenso lustigen Hütten gestiefelt und machen wild gestikulierend auf ihren Tätigkeitenbereich aufmerksam . Von diesem erfinderischen Herrn kriegen Sie beispielsweise eine neue Schaufel.



Viva Pinata

Einen Garten hegen und pflegen. Dieses Hobby ist unter uns Menschen verbreiteter, als die Zunft der Computerspieler annehmen würde. Was den Reiz ausmacht, bringt **Viva Pinata** näher: Man pflanzt, sät, gießt und schaufelt auf einem abgesteckten Freiluftareal, bis das 3D-Gehege aufblüht und allerlei Insekten und Tierchen anzieht.

Die Figuren ähneln in ihrem Erscheinungsbild Papiermaché-Basteleien – daraus zapft die Grafik ihre eigenwillige Attraktivität. Das alberne Rumgehüpfe und Gefiepe Ihrer possierlichen Besucher lässt glauben, dass **Viva Pinata** die Pokémon-Zielgruppe im Visier hat. Ein Trugschluss, hier dürfen auch Erwachsene ran. Denen schmeckt Kinderschokolade schließlich genauso gut. Außerdem entfaltet sich der Spielablauf in komplexe Verzweigungen hinein.

Da gibt's so viele Möglichkeiten, dass Unentschlossene die Qual der Wahl haben: Ein paar Möhren anpflanzen oder doch lieber Samen verstreuen, dessen Entwicklung ungewöhnliche Gäste anziehen könnte? Wofür man sich auch entscheidet, das Spiel geht endlos weiter. Aufträge haben Sie keine zu erfüllen; allein Kreativität soll Treibstoff fürs Endlosspiel sein, überraschende Wendungen inklusive. So könnte sich ein übermäßig mit Wasser gegossenes Gebiet in einen Sumpf verwandeln – viel Erfolg, das wieder geradezubiegen.

Viva Pinata trägt sogar ein bisschen **Black & White** in sich: Mit der Schaufel auf unfolgsame Gartenbewohner einzudreschen erinnert an die Tierquälerei aus der Göttersimulation. Es gibt, kurz gesagt, eine Menge zu tun. Und wer gern alle Hände voll hat, findet hier den richtigen Spielplatz zum Austoben. (tw) ❑

FAZIT Von wegen Spießbürgertum: In einem Garten rumwerkeln und der Entwicklung beiwohnen – hach, wie schön.

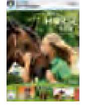
MICROSOFT | 29.11.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 40,-



▲ **HÜ-HOTT** | Geschmeidig setzen Sie mit Ihrem 1-PS-Gefährt über das Hindernis. Wenn Geschwindigkeit und Winkel stimmen, springt das Pferd automatisch über die anvisierte Hürde.



▶ **COWBOY-JIM** | Turniere können Sie auch ganz lässig gekleidet absolvieren. Zwar gibt es keine Preisgelder in der Meisterschaft zu gewinnen, trotzdem ist man motiviert, mit einem Goldpokal als Sieger hervorzugehen. Zum Lohn winken neue Strecken und Ausstattungen.



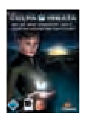
MY HORSE & ME

Mein Pferd & ich

Als Elternteil hat es ein Spieleredakteur nicht leicht: Die lieben Kleinen entdecken den PC auch immer früher und verlangen natürlich sofort nach einem eigenen Computerspiel. Schön soll es sein, dem Kindes-Vorschulalter gerecht, also mit leicht erlernbarer Steuerung. Spaß soll es bieten und natürlich auch Abwechslung. Da kommt Ataris **My Horse & Me: Mein Pferd & ich** gerade richtig. Kinder, die auf Pferde abfahren, bekommen eine schöne Mischung aus Reit-Minispielen (Schmetterlinge sammeln, Sternschnuppen fangen, Hühner in den Stall treiben), Turnierwettbewerben (Meisterschaft), Tierpflege und Styling-Tool. Sie erstellen sich zunächst eine eigene Reitfigur samt Edelross, die Sie äußerlich verändern dürfen. Ob Sie lieber im klassischen Reitgewand oder eher lockerem Jeans-Outfit im Sattel sitzen möchten, bleibt Ihnen überlassen. Im Laufe des Spiels schalten Sie neue Klamotten und Utensilien frei. Wer erfolgreich an Turnieren teilnimmt, darf auch neue Reitparcours betreten. Im verfügbaren Tutorial erlernen angehende Reiter, wie man Geschwindigkeit und Winkel richtig nutzt, um die Hindernisse zu meistern. Sie benötigen dazu lediglich die vier Pfeil- und die Leertaste, einfacher geht's nicht. Damit Ihr Zosse auch fit bleibt, muss er regelmäßig gestriegelt werden, was mit wenigen Mausklicks leicht von der Hand geht. Die Grafik im gesamten Spiel ist hübsch und die Animationen sind gelungen. Die Hintergrundmusik erinnert sehr an **Die Sims 2** und ist recht stimmig. Bleibt die Frage, was die Zielgruppe davon hält? Nun, beim Test mit der vierjährigen Tochter des Verfassers sorgte **Mein Pferd & ich** jedenfalls für strahlende Kinderaugen. Was will man mehr? (sw) ❑

FAZIT Wenn es noch Schokolade in der Verpackung hätte, wäre **Mein Pferd & ich** das Ü-Ei unter den PC-Spielen für Kids.

ATARI | 29.11.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 25,-



Culpa Innata

Osteuropa im Jahr 2047 – in der Stadt Adrianapolis herrscht helle Aufregung. Nachdem vor Jahren die größte Krise der Menschheit überstanden und die Nationen auf Weltunion und Schurkenstaaten aufgeteilt wurden, gibt es keine nennenswerten Verbrechen mehr. Alles scheint perfekt, bis es in Russland zu einem kaltblütigen Mord kommt. Ihre Aufgabe in diesem erwachsenen Adventure ist es, in der Rolle der Phoenix Wallis die Ermittlungen durchzuführen und den Mörder zur Rechenschaft zu ziehen. Eines Ihrer wichtigsten Hilfsmittel ist dabei der Personal-Assistant. Dieser Gegenstand zeigt in einem Menü eine Karte der Umgebung, eine Kontaktliste mit Charakteren und ein Tagebuch mit erledigten und noch zu erfüllenden Aufgaben an. Das ist zum Teil nützlich, da auch die Tageszeit eine Rolle beim Lösen mancher Rätsel spielt. Leider ist der Gehalt der Rätsel schwankend. Zumindest am Anfang ist noch alles logisch aufgebaut. Die größten Kritikpunkte sind allerdings Grafik und Vertonung. Während die Synchronisation monoton daherkommt, sorgt die Optik durch schlecht vorgerenderte Hintergründe und karge Gestaltung für eine permanente Gänsehaut. (aw) ❑

FAZIT Ankh: Kampf der Götter hat die Adventurespieler so verwöhnt, dass Sie hier wohl keine Freude haben.

DTP | 05.12.2007 |
USK: ab 16 Jahren | CA. € 35 ,-



BEDRÜCKEND | Diese Szene stimmt depressiv. Auch die Figur der Phoenix Wallis hat es nicht verdient, im Jahr 2007 in derart tristen Klostergewölben umherwandern zu müssen.



WORTKARG | Wie in Adventures üblich, reden Sie im Spielverlauf mit vielen Nichtspielercharakteren. Da man bei mehrmaligem Ansprechen immer dieselben Antworten erhält, nervt dies sehr schnell.



BEE MOVIE

Das Honigkomplott-Spiel

Biene Maja kann abdanken, denn seit Dezember summt Barry B. Benson in den Kinos herum. Passend zum gleichnamigen Film, steht auch **Bee Movie: Das Honigkomplott** als PC-Adaption im Händlerregal. Das schrill-bunte Spiel bietet etliche ausgefallene Minispiele. Neben dem obligatorischen Sammeln von Gegenständen (Honigwaben) müssen Sie Barry beispielsweise durch einen Regenschauer jagen. Wenn Sie dabei Tropfen berühren, kostet Sie das Lebenspunkte. Praktisch, dass es dafür Sonderfähigkeiten gibt – so kann Bienchen-Barry in bester **Matrix**-Manier die Zeit für einen Moment verlangsamen und so an den Tropfen vorbeischwirren.
Lustig sind auch Actioneinlagen, in denen Sie auf einem Tennisball kleben und diesen per Pfeiltaste drehen, damit der Tennisschläger der NPC-Spieler Sie nicht trifft. Barry hat eine Menge zu tun, wehrt mit seiner Pollenkanone Libellen und Wespen ab, muss sich vor bienenscheuen Menschen und klebrigen Froschzungen in Acht nehmen. Die vielen kleinen Levels hält eine Interview-Story zusammen: Barry erzählt seine Erlebnisse quasi in Rückblenden während einer Talkshow im Bienenfernsehen. Alles klar, das Spiel spricht eben in erster Linie Kinder an. So darf man sich auch nicht darüber wundern, dass der Bienenstock eine Art Stadt ist, in der Sie Taxi-Renn- und sonstige Missionen absolvieren. Alles in eine bunte, aber texturarme Umgebung eingewoben.
Die Sprachausgabe klingt sehr gut; Dialoge sind witzig und professionell vertont. Die simple Steuerung zeigt sich mitunter schwammig. Schade nur, dass nicht alle Funktionen erklärt sind, auch nicht im Handbuch. Dies könnte junge Spieler frustrieren. (sw) ❑

FAZIT Buntes und kurzweiliges Summsebienenspiel für Kinder, mit akzeptabler Grafik und gutem Sound.

ACTIVISION | 30.11.2007 |
USK: Keine Altersbeschränkung | CA. € 28,-



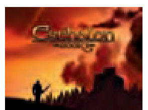
▲ **BIENENGLÜCK** | Auf dieser bunten Blumenwiese erfüllen Sie gleich mehrere Aufgaben: Sammeln Sie Honig, bestäuben und ernten Sie Blumen, wehren Sie feindliche Insekten ab und halten Sie sich von Fröschen fern.



▶ **WOW LIGHT?** | Schlichte und großflächige Texturen kennt man ja auch in erfolgreichen Spielen wie zum Beispiel **World of Warcraft**. **Bee Movie** macht es sich jedoch zu einfach, die Innenlevels sind grausam polygon- und detailarm.



HINTERHALT | In den Ruinen von Grimmhold bekommt es der Held mit einer ganzen Horde Goblins zu tun.

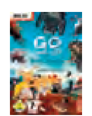


Eschalon Book 1

Das frische Entwicklerteam Basilisk Games veröffentlichte mit **Eschalon Book 1** eine nur online unter www.basiliskgames.com zu erwerbende Hommage an die Rollenspielklassiker von vor etwa 15 Jahren. Rundenkämpfe, ein komplexes Charaktersystem, lange Gespräche mit interessanten Charakteren und viele abwechslungsreiche Aufgaben erwarten Sie in einer detailarmen 2D-Grafik, wenn sich Ihr selbst erstellter Recke auf die Suche nach seinem Gedächtnis quer über den Kontinent Thaermore macht. Optisch pfui, spielerisch aber hui. (ab) ❑

FAZIT Für Freude klassischer Rollenspiele, die nicht auf großartige Optik stehen, ein wahres Vergnügen.

BASILISK GAMES | 19.11.2007 |
USK: Noch nicht geprüft | CA. € 26,-



LUCKY LUKE

Go West!

Lieber gut kopiert als schlecht selber gemacht! Im Vergleich mit **Rayman Raving Rabbids** zieht diese wenig innovative Minispielsammlung trotz **Lucky Luke**-Lizenz den Kürzeren. Im soliden, comichaften Grafikstil rauben Sie mit Joe Dalton eine Bank aus, hauen im Rhythmus der Musik auf die Tasten und malen per Mausbewegung Konturen auf dem Bildschirm nach. Derweil sorgen lustige Filmfetzen für vereinzelte Lacher und präsentieren die recht belanglose Hintergrundgeschichte. Im Mehrspielermodus rotieren Ihre Freunde vor dem PC, denn dieser Titel ist nur abwechselnd spielbar. (twi) ❑

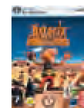
FAZIT Für Erwachsene zu anspruchslos, für Kinder viel zu schwer. Greifen Sie zu den gehässigen Hasen.

ATARI | 20.11.2007 |
USK ab 6 Jahren | CA. € 40,-


GALOPP | In einem der vielen Minispiele reiten Sie unter Zeitdruck auf Jolly Jumper durch die Straßen von New York und passieren einen Kontrollpunkt nach dem anderen.



RÖMER-PARTITUR | Um ein Tor zu öffnen, verhauen Sie die Legionäre synchron zum Takt.



Asterix bei den Olympischen Spielen

Springen Sie auf meinen Bauch und machen einen Knoten in meine Arme und Beine. Wie Sie sehen, bin ich nun bewegungsunfähig und ... Sie haben gewonnen. Na, erinnern Sie sich noch an Bombastix, den naiven Ringer aus **Asterix gegen Caesar**? Auch im neuesten Spiele-Ableger müssen der clevere Asterix und sein Freund und Wildschwein-Liebhaber Obelix sportliche Prüfungen meistern.
Dieses Mal ist eine Romanze der Auslöser: Asterix' Freund Wiederblix hat sich unsterblich in die Griechin Irina verliebt, die allerdings auch von Caesars Sohn Brutus umworben wird. Heiraten darf sie nur, wer die Olympischen Spiele gewinnt. Um jedoch Zutritt zu den Ausscheidungen zu bekommen, muss ein Gallizismus-Zertifikat her. Die dafür zuständigen Brieftauben wurden allerdings wegen nächtlicher Ruhestörung von Brutus eingesperrt, und so hauen Sie die ersten Legionäre aus den Latschen. Wer jetzt allerdings mit einer simplen Rauferei rechnet, irrt. Die **Asterix**-Macher von Étranges Libellules haben ein Potpourri aus skurril-genialen Minispielen erschaffen: So werden Ihnen in einer Mission farbige Noten angezeigt, in deren Reihenfolge Sie Römer verhauen dürfen.
Zur Belohnung spielt Barde Troubadix die Paff-Dur und öffnet damit das Tor zur nächsten Kuriosität. Doch plötzlich seilt sich Geheimagent Sam Schiffer ab und berichtet von mysteriösen Vorkommnissen: Brutus hat mit Hilfe des durchgeknallten Dr. Mabus ein Dimensions-Portal geschaffen, besucht nun Paralleluniversen und plant den Mord an seinem Vater. Um auch das zu verhindern, müssen sich unsere Protagonisten im Speerwerfen, Krötenball oder Weitspringen messen. Die neun Disziplinen sind recht knifflig, da Sie synchron Gas geben und diverse Kombos ausführen. (bk) ❑

FAZIT Beim Teutates! Kaufwillige Spieler bekommen hier ein Festmahl der Kuriositäten geliefert, gespickt mit jeder Menge Wortwitz und innovativen Minispielen.

ATARI | 20.11.2007 |
USK ab 6 Jahren | CA. € 30,-


ABGEHOBEN | Bei diesem skurrilen Minispiel schnappen Sie sich einen Römer und schleudern selbigen in hohem Bogen gegen die Dartscheibe. Ist die Punktzahl erreicht, öffnet sich das Tor.



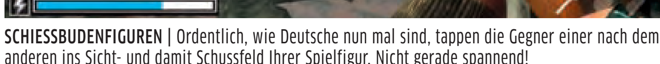
Übersoldier 2

Stellen Sie sich vor, Sie kaufen für ein feistes Mahl zu Hause ein. Was noch fehlt, ist die Flasche guten Weins, also stehen Sie vor einem Regal, das vom Billigfusel bis hin zum edlen Bacchus-Tropfen alles feilbietet – für welchen Rebensaft entscheiden Sie sich wohl? Ähnlich verhält es sich mit diesem Test. Aktuell sind Shooterfans mit hochkarätiger Kost versorgt. Da wären das vollmundige **Crysis** und das süffige **Call of Duty 4** zu nennen, beides wohlgereifte und edle Produkte. Im gleichen Regal wirbt **Übersoldier 2** mit attraktivem Preis (20 Euro) um die Gunst des Kunden. Kurz und knapp: Lassen Sie vom Billigspiel lieber die Finger – es sei denn, Ihnen ist Qualität egal und Ihnen genügt öde Ballerei. Davon gibt es jede Menge. Die Story ist ein lauer Aufguss des Vorgängers – obwohl die Bösen vernichtet wurden, treten die Über-Soldaten wieder in Erscheinung. Also macht sich Protagonist Karl zusammen mit NPC Maria auf, den Schergen das Handwerk zu legen. Das Leveldesign von Übersoldier ist eintönig, durchsetzt mit teils verwaschenen Texturen und öden Schalterrätseln. Die schwache KI ist schnell durchschaut – lediglich die fetten Soundeffekte sorgen für einen Hauch Spannung. (sw) ❑

FAZIT Unmotiviertes Dauergeballere mit langweiliger Atmosphäre. Wirkt abgestanden wie billiger Landwein.

CITY INTERACTIVE | 03.12.2007 |
USK: Keine Jugendfreigabe | CA. € 20,-

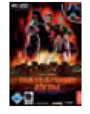




SCHIESSBUDENFIGUREN | Ordentlich, wie Deutsche nun mal sind, tappen die Gegner einer nach dem anderen ins Sicht- und damit Schussfeld Ihrer Spielfigur. Nicht gerade spannend!



KNALL-BUMM | Explosionen gibt es am laufenden Band, wenn Sie, wie hier, mit dem Maschinengewehr auf feindliche Fahrzeuge feuern. Die Effekte sind hübsch, aber immer gleich anzuschauen.



Escape from Paradise City

Düstere Straßen, Bandenkriege, Mord und Totschlag: Paradise City trägt den Namen zum puren Hohn. Polizisten trauen sich hier nicht mehr her und so heuert die NSA drei Schwerverbrecher an. Die sollen abseits des Gesetzes für Ordnung sorgen und einer mysteriösen Seuche auf die Spur kommen – und dürfen im Gegenzug auf Strafmilderung hoffen. In dem Echtzeit-Strategiespiel mit Rollenspielanleihen erobern Sie Gang-Territorien, heuern Handlanger an, erlernen neue Fähigkeiten und kämpfen nach dem Muster diverser Rollenspiele: Protagonisten per Mausklick durch die Stadt scheuchen, diverse Angriffe auslösen oder mit Gegenständen und Spezialoperationen Attribute steigern. Anfangs gibt sich das Spiel träge, mit wachsenden Fähigkeiten steigt die Spannung dann deutlich, allerdings auch der Schwierigkeitsgrad – die Speicherfunktion ist im Dauereinsatz. Schade, dass ein paar Features ein wenig unausgegoren sind. So spielt das ohnehin nur rudimentäre Wirtschaftssystem praktisch keine Rolle, was Sie an Geld und Fähigkeiten pro Level erheischen dürfen, ist beschränkt und die Partysteuerung und -management lässt zu wünschen übrig. Trotzdem: Das Spiel hat was. Man will einfach den nächsten Kampf gewinnen, das nächste Territorium erobern. (as) ❑

FAZIT Empfehlenswertes Strategiespiel, das trotz ein paar Schnitzern und Frustmomenten motiviert.

FROGSTER | 18.10.2007 |
USK 16 | CA. € 40,-



GROSSMAUL | Der beleibte Held Boris (links im Bild, mit Krawatte) ist wenig kampfgewandt und benutzt nur schwache Pistolen. Dank der ausgeprägten Führungsqualitäten befehligt er dafür starke Handlanger.



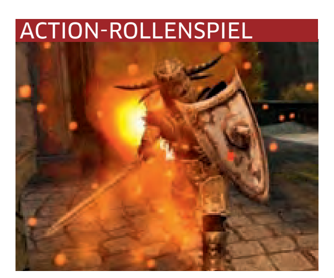
BABYSITTER | Raufbold Rocco legt sich mit jedem an, wir müssen ihn jedes Mal raushauen – schwierige Aufgabe. Mit den Sektoren erobern Sie Gebäude wie diese Bar, in der Sie Söldner anheuern.



Was Frauen
wirklich wollen ...
www.joy.de
Eine Publikation der MARQUARD MEDIEN

MIXED GENRES
Budget-Tests
mit der Originalwertung

ACTION-ROLLENSPIEL



Enclave Gold Edition

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 05/03

Nach dreieinhalb Jahren hat Enclave zwar etwas vom Bonus für die hübsche Grafik eingebüßt. Trotzdem macht das geradlinige, unkomplizierte Metzeln mit den eingestreuten Minispielen immer noch reichlich Laune. (as)

RONDOMEDIA | 14.1.2008 | USK: AB 16 JAHREN **80**

TAKTIK-SHOOTER

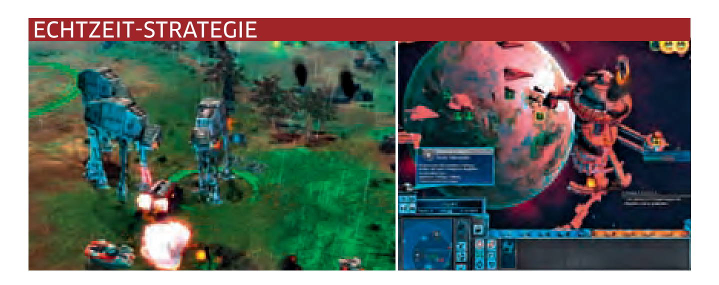
Rainbow Six Vegas

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 02/07

Als Terroristen das Glücksspielerparadies Las Vegas angreifen, fliegt Ihre Spezialeinheit dorthin. Sie schlüpfen in die Haut von Logan Keller und schlagen den Feind mit taktischer Raffinesse, Hightech-Ausrüstung und brachialer Waffengewalt zurück. Doch der Gegner ist in der Überzahl, agiert clever und versucht, Ihr Team zu flankieren. Also beobachten Sie das Ziel, planen den Angriff und schlagen aus dem Hinterhalt zu. Dank Unreal-Engine 3 ist die Präsentation phänomenal, wenngleich hardwarehungrig. Ein superber Shooter zum günstigen Preis! (bk)

RONDOMEDIA | 21.1.2008 | USK: KEINE JUGENDFREIGABE **87**

ECHTZEIT-STRATEGIE



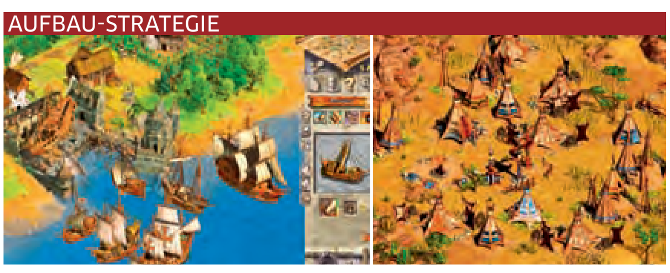
Star Wars: Empire at War

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 04/06

Die Umsetzung als Echtzeit-Strategiespiel hat die legendäre Filmsaga famos überstanden. Allerdings überflügelt der Mehrspieler-Modus den Einzelspielermodus des actionreichen Spektakels deutlich. Wahlweise aufseiten des Imperiums oder der tapferen Rebellen schlagen Sie Ihre Schlachten auf festem Untergrund oder in den Weiten des Weltalls. Der Titel protzt mit seinen kinoreifen Kämpfen sowie den zahlreichen Filmsequenzen, die jedem Freizeit-Wookie das Herz aufgehen lassen. Unser Appell: Einsacken! (ak)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.12.2007 | USK: AB 12 JAHREN **91**

AUFBAU-STRATEGIE



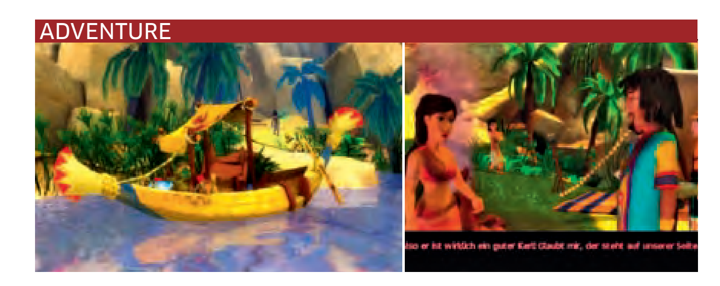
Anno 1503 Königsedition

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 12/02

Siedeln, bis der Arzt kommt! Unter diesem Motto präsentiert sich die Königsedition von Anno 1503 und bietet mit dem Add-on Schätze, Monster und Piraten wochenlange Unterhaltung für einen geringen Preis. Das Aufbau-Strategiespiel punktet durch seine Liebe zum Detail und zeigt, dass sich die mittlerweile fünf Jahre alte Grafik auch vor neueren Titeln des Genres nicht verstecken muss. Minuspunkte bringt der fehlende Mehrspieler-Modus. Die Kampagne und der Endlos-Modus trösten jedoch darüber hinweg. Es bleibt nur eines zu sagen: Mitnehmen! (ak)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.12.2007 | USK: AB 6 JAHREN **88**

ADVENTURE



Ankh

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 12/05

Ägyptischer Rätselspaß aus deutschen Landen – Ankh gelingt der Spagat zwischen einer interessanten Geschichte und einem stets logischen Rätseldesign. Assil, unfreiwillig mit einem Todesfluch belastet, will sein Leben retten. Die Charaktere haben Persönlichkeit, die Sprachausgabe ist exzellent und die Dialoge strotzen vor satirischem Humor. Ein klassisches Adventure eben, das sich ganz im Stile von Monkey Island präsentiert. Lediglich der zu niedrige Schwierigkeitsgrad und die nicht immer optimale Wegfindung trüben den Gesamteindruck. (twi)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.1.2008 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG **85**

ECHTZEIT-STRATEGIE



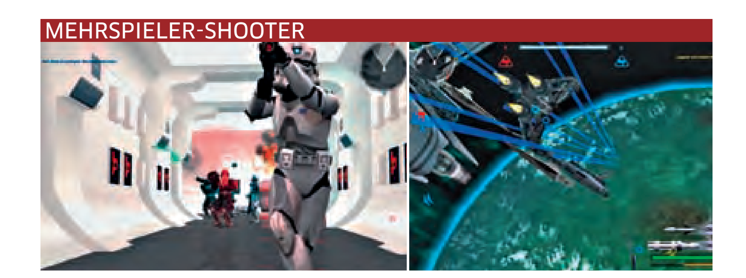
Company of Heroes

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/06

Der Zweite Weltkrieg ist in vollem Gange! Eine spannende und glaubwürdige Hintergrundgeschichte, taktisch fordernde, aber gleichzeitig actionreiche Schlachten und eine bombastische Präsentation katapultieren Company of Heroes auf den Genre-Thron. Das Echtzeit-Strategiespiel von Relic Entertainment überzeugt darüber hinaus mit einer ausgereiften künstlichen Intelligenz und einer fesselnden, dichten Atmosphäre. Nur der geringe Umfang von gerade einmal einer Kampagne mit 15 Missionen ist bedauernswert. Dennoch gilt: Zugreifen! (twi)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.1.2008 | USK: AB 16 JAHREN **90**

MEHRSPIELER-SHOOTER



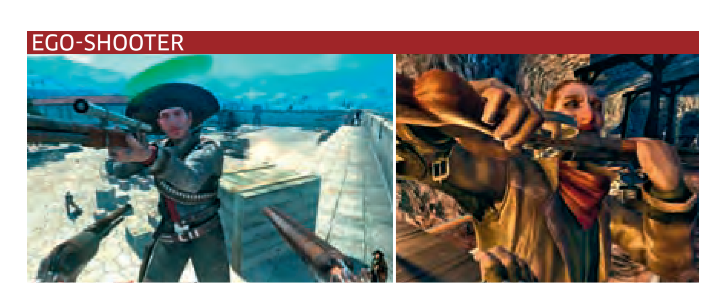
Star Wars Battlefront 2

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/06

Sie suchen einen ebenso günstigen wie guten Mehrspieler-Shooter und sind obendrein großer Fan galaktischer Kriege? Dann könnte **Star Wars Battlefront 2** genau Ihr Spiel sein! Schlüpfen Sie in die Rolle vieler bekannter Charaktere (selbst Wortverdreher Yoda ist spielbar) und machen Sie auf 24 Karten Ihren Widersachern den Garaus. Der unverwechselbare Charme der Lizenz sorgt derweil für eine fesselnde Atmosphäre, die verschiedenen Spielmodi bergen ausreichend Langzeitmotivation. Die Kampagne hingegen ist nicht mehr als eine nette Dreingabe. (twi)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.1.2008 | USK: AB 16 JAHREN **83**

EGO-SHOOTER



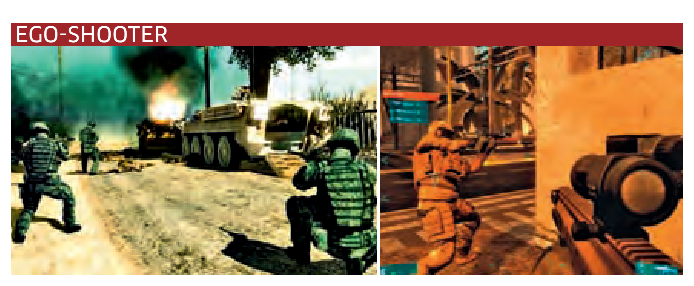
Call of Juarez

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 10/06

In **Call of Juarez** durchstreifen Sie in bester Ego-Shooter-Manier den Wilden Westen und erleben aus Sicht von Pfarrer Ray sowie dem Ausreißer Billy auf unterschiedliche Weise filmreif inszenierte Schießereien. Die realistische Grafik macht Lust auf mehr und die phänomenale Weitsicht raubt selbst dem letzten Western-Muffel den Atem. Das Spiel leidet jedoch stellenweise unter dem happigen Schwierigkeitsgrad und den langwierigen Schleichsequenzen. Dafür überzeugen die Steuerung sowie die Handhabung der Waffen. Die Bullet-Time rundet das Gesamtbild ab. Kaufempfehlung! (ak)

UBISOFT EXCLUSIVE | 10.12.2007 | USK: KEINE JUGENDFREIGABE **80**

EGO-SHOOTER



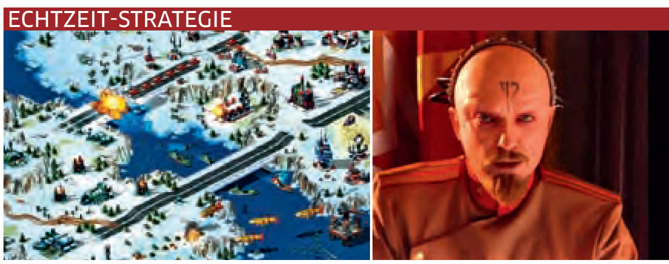
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 07/06

Die Welt ist im Ausnahmezustand: Der Präsident der Vereinigten Staaten ist weg und mit ihm verschwand sein Atomkoffer. Russland und China bangen um eine nukleare Auseinandersetzung, in Mexiko fahren Panzer. Das mag wirr klingen, fügt sich in **Ghost Recon: Advanced Warfighter** aber zu einem tiefgründigen Ganzen zusammen. Eine riesige Spielwelt, fordernde Taktik-Schlachten und das intensive Spielerlebnis zeichnen diesen Shooter aus. Neulinge werden allerdings durch den hohen Schwierigkeitsgrad und unfair gesetzte Speicherpunkte abgeschreckt. (twi)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.1.2008 | USK: AB 16 JAHREN **84**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Command & Conquer Alarmstufe Rot 2 Megabox

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/00

Die Megabox fasst **Alarmstufe Rot 2** und die Erweiterung **Yuris Rache** zu einem Paket zusammen und bietet anspruchslose Echtzeit-Strategiekost im Stile des ersten Teils. Grafisch bedient sich der Nachfolger einer aufpolierten Version der **Tiberian Sun**-Engine, die selbst im Erscheinungsjahr nur echte Anhänger überzeugte. Eine kleine Entschädigung bieten dafür die überspitzten Dialoge und Filmsequenzen, die vor Selbstironie nur so strotzen und etwas Heiterkeit in die Kampagne zaubern. Aufgrund der mäßigen KI kommt lediglich im Mehrspieler-Part Stimmung auf. (ak)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.1.2008 | USK: AB 16 JAHREN **82**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Emergency 3+4 Gold Edition

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 03/05, 06/06

Ob mit Polizei, Feuerwehr oder Krankenwagen – in der **Emergency**-Spielserie, die in dieser Box mit den Teilen 3 und 4 vertreten ist, retten Sie Leben mit realitätsnahen Mitteln. Die Echtzeit-Strategie-Serie punktet mit einer enormen Einheitenvielfalt, abwechslungsreichen Szenarien und dem über die Kampagne hinausgehenden Endlosspiel. Dass sich in **Emergency 4** viele Missionen nur durch die Trial-and-Error-Methode lösen lassen und in Ableger Nummer 3 die künstliche Intelligenz etwas dürftig daherkommt, kratzt am Spielspaß und kostet Prozentpunkte. (twi)

SOFTWARE PYRAMIDE | 14.1.2008 | USK: AB 12 JAHREN **71**

RUNDEN-STRATEGIE



Sid Meier's Civilization 4 Complete

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 12/05, 09/06, 09/07

Die **Complete**-Sammelausgabe des an ein Brettspiel angelehnten und rundenweise ablaufenden **Civilization 4** beschäftigt Strategen auf Monate hinaus. Zum formidablen Hauptspiel gesellen sich noch beide bisher erschienenen Add-ons. **Warlords** beinhaltet nicht nur mehr Völker und zehn berühmt-berüchtigte Anführer, sondern bringt kleinere spielerische Neuerungen wie Vasallenstaaten und Konzerne ein. **Beyond the Sword** krempelt dagegen etwa mit Science-Fiction- und Fantasy-Szenarien das Spiel teils komplett um. Darf in keiner Sammlung fehlen! (as)

TAKE 2 | 11.10.2007 | USK: AB 12 JAHREN **88**

Gamer Dream 745



- Asus 750i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Apollo Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL



825,€

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4400	825 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4500	839 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	869 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	885 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	965 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	965 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1195 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	1599 €

Gamer Dream 705



665,€

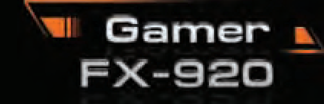
FARBAUSWAHL



- Asus 750i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8500GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4400	665 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4500	679 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	705 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	725 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	799 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	799 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1029 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	1429 €

Gamer FX-920



949,€

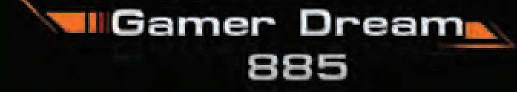
FARBAUSWAHL



- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
  - Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8600GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 4x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

Prozessor	Preis
T7300 (4 MB L2Cache, 2.0GHZ)	949 €
T7500 (4 MB L2Cache, 2.2GHZ)	959 €
T7700 (4 MB L2Cache, 2.4GHZ)	1049 €

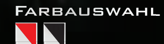
Gamer Dream 885





1215,€

FARBAUSWAHL



- Asus 750i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehause
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 1 TB (2x 500GB) SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8800GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4400	1215 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4500	1235 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	1259 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	1279 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	1359 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1359 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1599 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	2009 €

WWW.iBUYPOWER.DE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

DIE 100 BESTEN PC-SPIELE

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der jeweils aktuelle Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

Die Ruhmeshalle „Best of PC Games“ ist eine Auswahl an wichtigen Spielen seit Bestehen der PC Games (1992). Dort präsentieren wir Produkte, die durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellen. Für die Aufnahme in die Liste ist nicht allein die Wertung ausschlaggebend. Sie selbst dürfen jeden Monat per Abstimmung auf pcgames.de mitentscheiden, welche Spiele dort hingehören (siehe Seite 132). ❑

Strategiespiele



Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeit-Strategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **91**



Codename: Panzers - Phase Two
Flotte Gefechte im Zweiten Weltkrieg, aufgeteilt in drei spannende Kampagnen.
09/05 | CDV | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **89**



Schlacht um Mittelerde 2
Genialer Mix aus schnellem Aufbauspiel und taktischem Risiko-Modus.
04/06 | Electronic Arts | Ca. € 27,- | USK: Ab 12 Jahren | **91**



Medieval 2: Total War
Die schönsten und eindrucksvollsten virtuellen Mittelalter-Schlachten aller Zeiten.
12/06 | Sega | Ca. € 45,- | USK: Ab 12 Jahren | **88**

Company of Heroes
Tolle Mischung aus aufregender Story und fordernden Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 | THQ | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **90**

Paraworld
Führen Sie Dinosaurier als taktische Einheiten über detaillierte Schlachtfelder.
10/06 | Sunflowers | Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **88**

Civilization 4
Zivilisationsepos von Sid Meier mit tollem Spieldesign und hoher Langzeitmotivation.
01/06 | 2k Games | Ca. € 30,- | USK: Ab 6 Jahren | **90**

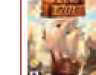
Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen, spielstarke Infanterie und Offiziere.
07/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **87**

Age of Empires 3
Der schönste Teil der **Age**-Reihe, garniert mit vielen Völkern, jedoch schwache Story.
12/05 | Microsoft | Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **89**



Earth 2160 (V. 1.3)
Klassische Strategie- oder Ego-Ansicht, **Earth 2160** bietet beides in opulenter Grafik.
10/05 | Zuxxez | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **87**

Aufbauspiele & WiSims



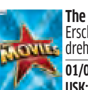
Anno 1701
Witzige Computergegner versüßen die grafisch eindrucksvolle Inselbesiedlung.
12/06 | Sunflowers | Ca. € 40,- | USK: Ab 6 Jahren | **86**



Caesar 4
Antike Aufbauserie mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexer Wirtschaft.
11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- | USK: Ab 12 Jahren | **81**

Fußball Manager 07
Anfangs von Bugs gebeutelt, dank Patches jedoch sehr gut spielbare Simulation.
12/06 | Electronic Arts | Ca. € 20, | USK: Ohne Altersbeschränkung | **86**

X3: Reunion
Dank mehrerer Patches lässt sich endlich unbeschwert ein Weltraumimperium gründen.
01/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **80**



The Movies
Erschaffen Sie Ihr eigenes Filmimperium und drehen Sie Kinokassenschlager.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **86**

Tycoon City New York
Lenken Sie selber die Geschicke im Big Apple. Im Mittelpunkt stehen die Bewohner.
05/06 | Atari | Ca. € 10,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **79**

Black & White 2
Sie lenken die Geschicke Ihres Volkes entweder als guter oder böser Gott.
11/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **85**

Die Gilde 2 (V. 1.20)
Handeln, werben, eine Dynastie gründen. Trotz Patch müssen Sie mit Bugs rechnen.
05/07 | Jowood | Ca. € 30,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **78**

Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wunderschöne Wuseloptik und klassisches Spielgefühl. Die Kampagne schwächelt.
10/06 | Ubisoft | Ca. € 15,- | USK: Ab 6 Jahren | **82**

Singles 2: Wilde Zeiten
Managen Sie das wilde (Liebes-)Leben einer Dreier-WG. Wirkt erwachsener als **Die Sims 2**.
07/05 | Deep Silver | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **78**

Einzelspieler-Shooter



Crysis
Crytek hat's geschafft und liefert erneut einen Meilenstein ab. Pflichtkauf!
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **94**



Half-Life 2: Episode Two
Genau wie **Portal** gibt es den Edel-Shooter nur als Gesamtpaket in der Orange Box.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Bioshock
Top-Atmosphäre, ein unverbrauchtes Setting und knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 | Take 2 | Ca. € 50,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **93**

Rainbow Six: Vegas
Optisch beeindruckender Taktik-Shooter vor ungewöhnlicher Kulisse. Viva Las Vegas!
02/07 | Ubisoft | Ca. € 10,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der bislang beste Teil der Serie, der auf jeden Fall ins Spieleregal gehört.
01/08 | Activision | Ca. € 50,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **92**



Prey
Frustrierter Indianer kämpft gegen schleimige Aliens, um seine Freundin zu befreien.
09/06 | Take 2 | Ca. € 15,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Call of Duty 2
Packender Weltkrieg-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
01/06 | Activision | Ca. € 30,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **91**



Half-Life 2: Episode One
Ein hochkonzentrierter Remix der besten Spielelemente von **Half-Life 2** - kaufen!
07/06 | Electronic Arts | Ca. € 15,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Die perfekte Shooter-Action in einer beklemmend realistischen Umgebung.
05/07 | THQ | Ca. € 30,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **90**

F.E.A.R. (dt.)
In Sachen Grusel nahezu unerreicht: Der Ego-Shooter ist nichts für schwache Nerven.
11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 30,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Mehrspieler-Shooter



Counter-Strike Source
Kleine Karten, keine Fahrzeuge - der Shooter fasziniert mit taktischer Finesse.
12/05 | Electronic Arts | Ca. € 28,- | USK: Ab 16 Jahren | **92**

Enemy Territory: Quake Wars
Wenn Sie echtes Teamplay suchen, ist dieser Shooter genau das Richtige für Sie.
12/07 | Activision | Ca. € 45,- | USK: Ab 16 Jahren | **85**



Unreal Tournament 3
Epic zeigt, wo's langgeht. Schnelle Mehrspieler-Action mit cooler Optik - der Hammer!
01/08 | Midway | Ca. € 50,- | USK: Ab 16 Jahren | **91**



Joint Operations: Typhoon Rising
Beeindruckendes Massenkampfspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **85**

Battlefield 2
Packende Massenschlachten im modernen Szenario. Die Stadtkämpfe sind erste Sahne.
08/05 | Electronic Arts | Ca. € 30,- | USK: Ab 16 Jahren | **91**



Half-Life 2: Team Fortress
Erwachsener Spielspaß mit erfrischender Comic-Grafik und satter Baller-Action.
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **84**

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 | Atari | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **89**



Red Orchestra
Der direkte Konkurrent für **Day of Defeat Source**, allerdings mit vielen Fahrzeugen.
06/06 | Frogster | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**

Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | USK: Ab 16 Jahren | **87**

Star Wars: Battlefront 2
Neue Schlachten und Einheiten. Nun sind sogar die Leinwandhelden spielbar.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**

Action-Adventures



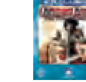
Portal
Die kreative und kurzweilige Spielidee gibt es nur im Gesamtpaket der Orange Box.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | 89
USK: Keine Jugendfreigabe

Kane & Lynch: Dead Men
Trotz einiger Schnitzer bei KI und Gameplay: Die Story gehört zu den besten des Genres!
01/08 | Eidos | Ca. € 50,- | 86
USK: Keine Jugendfreigabe

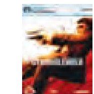
Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden Angel of Darkness endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 25,- | 86
USK: Ab 16 Jahren

Splinter Cell: Chaos Theory
Teil 3 des Schleichspiels wartet mit schöner Grafik und fesselnden Missionen auf.
05/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | 86
USK: Ab 16 Jahren

Psychonauts
Irre Charaktere, irre Story. Ein wahnsinnig gutes Spiel, nicht nur für Freaks.
03/06 | THQ | Ca. € 10,- | 85
USK: Ab 12 Jahren



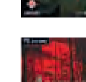
Prince of Persia: The Two Thrones
Dank des Dr.-Jekyll-artigen Protagonisten abwechslungsreicher als der Vorgänger.
02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,- | 85
USK: Ab 16 Jahren



John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 40,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

Infernal
Ein gefallener Engel lässt sich vom Teufel bekehren. Skurril, aber irgendwie schön.
04/07 | Eidos | Ca. € 35,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

Hitman: Blood Money
Der vorerst letzte Teil der Profikillerkarriere des Hitmans. Blutig, aber gut.
07/06 | Eidos | Ca. € 20,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe



Resident Evil 4
Dank Patch und Online-Nachtest erzielte das schaurig-schöne Gruselspiel eine gute Note.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,- | 83
USK: Keine Jugendfreigabe

Rollenspiele & Action-Rollenspiele

Knights of the Old Republic 2
Entscheiden Sie sich in diesem epischen Abenteuer für das Gute oder das Böse.
04/05 | Activision | Ca. € 15,- | 90
USK: Ab 12 Jahren



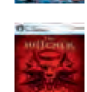
The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Retten Sie das Fantasy-Reich Cyrodiil vor den Heerscharen der Hölle.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,- | 89
USK: Ab 12 Jahren

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Taktische Kämpfe, eine spannende Geschichte und das D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 30,- | 87
USK: Ab 12 Jahren

Dungeon Siege 2
Schnelle Action und partybasierende Kämpfe in einer schönen Welt.
10/05 | Microsoft | Ca. € 15,- | 86
USK: Ab 12 Jahren

Titan Quest
Kämpfen Sie sich in der Antike durch Horden von mythologischen Kreaturen.
08/06 | THQ | Ca. € 20,- | 85
USK: Ab 12 Jahren

Jade Empire: Special Edition
Erleben Sie eine dramatische Geschichte im antiken China.
04/07 | Take 2 | Ca. € 30,- | 84
USK: Ab 12 Jahren

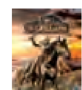




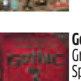
The Witcher
Eine raue und düstere Mittelalterwelt, eine coole Hauptfigur und tolle Kampfeinlagen.
01/08 | Atari | Ca. € 45,- | 83
USK: Keine Jugendfreigabe



The Fall Reloaded
Spannende Missionen und taktische Kämpfe in einer postapokalyptischen Welt.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 16 Jahren

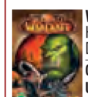


Two Worlds
Ihre Schwester wurde von einer finsteren Sekte entführt. Retten Sie sie!
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,- | 82
USK: Ab 12 Jahren



Gothic 3 (V. 1.12)
Großartige, aber immer noch bugverseuchte Spielwelt. Fanpatches sollen dem abhelfen.
07/07 | Jowood | Ca. € 27,- | 81
USK: Ab 12 Jahren

Online-Rollenspiele



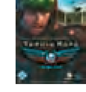
World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- | 94
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars
Flotte Stufenanstiege, faire PvP-Kämpfe – ein gebührenfreies Konzept, das funktioniert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- | 90
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Factions
Neue Welt, neue Skills, neue Klassen, neue PvP-Regeln – die Rechnung geht auf.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,- | 86
USK: Ab 12 Jahren

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Turbines Versuch an der Lizenz: ein Erfolg.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- | 85
USK: Ab 12 Jahren

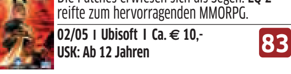
Guild Wars Nightfall
Fühlt sich über weite Strecken an wie ein Solo-Rollenspiel. Und das Gefühl ist gut.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 40,- | 84
USK: Ab 12 Jahren

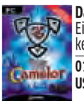


Richard Garriott's Tabula Rasa
Ein Online-Rollenspiel im Shooter-Gewand: erfrischend anders und erstaunlich gut.
01/08 | Flashpoint | Ca. € 40,- | 83
USK: Ab 16 Jahren

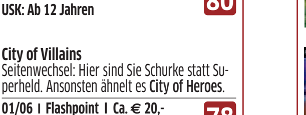


Everquest 2
Die Patches erwiesen sich als Segen: EQ 2 reifte zum hervorragenden MMORPG.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 12 Jahren

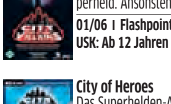




Dark Age of Camelot
Eine kleine Fangemeinde hält diesem Klassiker die Treue. Grund: das PvP-System.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 80
USK: Ab 12 Jahren



City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 78
USK: Ab 12 Jahren



City of Heroes
Das Superhelden-Ambiente ist erfrischend. Die Missionen bieten bloß Durchschnitt.
04/05 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 75
USK: Ab 12 Jahren

Adventures



Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 20,- | 85
USK: Ab 6 Jahren

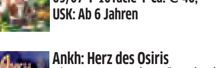


Ankh
Gute Gags, faire Rätsel, klasse Sprecher – das Ägypten-Abenteuer macht fast alles richtig.
12/05 | Bhv | Ca. € 10,- | 85
USK: Ohne Altersbeschränkung





Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 40,- | 84
USK: Ab 6 Jahren





Ankh: Herz des Osiris
Die Fortsetzung der Wüstenknobelei knüpft in jeder Hinsicht an den tollen Vorgänger an.
01/07 | Bhv | Ca. € 15,- | 84
USK: Ohne Altersbeschränkung



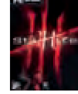
Dreamfall: The Longest Journey
Grafik und Musik sind im Genre unerreicht. Kaum Rätsel, aber eine dramatische Story.
07/06 | Dtp | Ca. € 20,- | 82
USK: Ab 12 Jahren

Sam & Max: Season 1
Sechs brüllkomische Episoden zum Sparpreis. Mittlerweile auch auf Deutsch erhältlich.
12/07 | Jowood | Ca. € 30,- | 81
USK: Ab 12 Jahren

Ankh: Kampf der Götter
Auch das dritte Abenteuer um Tollpatsch Assil überzeugt mit charmantem Humor.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 30,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

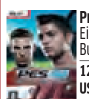
Simon the Sorcerer 4
Bissiger Frontalangriff auf Fantasy-Klischees. Netter Humor, aber atmosphärisch schwach.
04/07 | RTL Enterprises | Ca. € 45,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Myst 5: End of Ages
Der Abschluss der Myst-Reihe motiviert mit guter Story-Präsentation und toller 3D-Grafik.
11/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung



Still Life
Düsterer Psychokrimi, der thematisch an den Film Sieben erinnert. Schlecht synchronisiert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 15,- | 80
USK: Ab 16 Jahren

Sportspiele



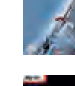
Pro Evolution Soccer 8
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 40,- | 90
USK: Ohne Altersbeschränkung

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 90
USK: Ohne Altersbeschränkung

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 89
USK: Ohne Altersbeschränkung

Madden NFL 07
Die NFL-Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | 88
USK: Ohne Altersbeschränkung

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 86
USK: Ohne Altersbeschränkung



RTL Skispringen 2007
Offizielle Weltcup-Schanzen und eine intuitive Steuerung fesseln an den PC.
01/07 | RTL | Ca. € 15,- | 82
USK: Ohne Altersbeschränkung







FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 81
USK: Ohne Altersbeschränkung



32nd Americas Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt aber an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ski Alpin Racing 2007
Abfahrt, Slalom und Super-G mit motivierendem Karrieremodus.
01/07 | RTL | Ca. € 30,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung





Top Spin 2
Der Karrieremodus stolpert aufgrund einiger Fehler. Dennoch ein tolles Tenniserlebnis.
02/07 | Dtp | Ca. € 20,- | 79
USK: Ohne Altersbeschränkung

Rennspiele





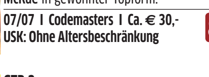
Need for Speed Most Wanted
40 Stunden Spielspaß und stilvolle Grafik lassen Rennspielerherzen höher schlagen.
01/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | 90
USK: Ab 12 Jahren



DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 10,- | 89
USK: Ohne Altersbeschränkung



GT Legends
Der umfangreiche Karrieremodus und die hervorragende Fahrphysik machen Laune.
11/05 | Atari | Ca. € 15,- | 89
USK: Ohne Altersbeschränkung



Colin McRae Dirt
Dreck, Schmutz, Offroad – das neue Colin McRae in gewohnter Topform.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- | 88
USK: Ohne Altersbeschränkung



GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 35,- | 87
USK: Ohne Altersbeschränkung



Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,- | 86
USK: Ohne Altersbeschränkung



Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,- | 84
USK: Ohne Altersbeschränkung



Juiced
Die Hatz nach Respekt-Punkten fesselt, Features wie Wetten machen Spaß.
07/05 | THQ | Ca. € 10,- | 84
USK: Ohne Altersbeschränkung

Flat Out 2
Unrealistische Zerstörungsorgie mit witzigen Minispielen, aber schwerem Rennteil.
09/06 | Eidos | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 12 Jahren



World Racing 2
130 Rennen im Karrieremodus, riesiger Fuhrpark – Langzeitmotivation ist sicher.
11/05 | Atari | Ca. € 10,- | 83
USK: Ohne Altersbeschränkung

BEST OF PC GAMES

Hier finden Sie jeden Monat die Klassiker aufgelistet, die in Ihrem Regal stehen sollten. Das Beste: Sie stimmen mit ab, welches Spiel einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

▶ = Neuzugang (Anmerkung: Das in Ausgabe 01/08 nominierte F1-Racing Simulation wurde nicht in die Bestenliste gewählt.)

Spiel	Genre	Entwickler	Test	Kommentar
Age of Empires	Strategiespiel	Ensemble Studios	11/97	Der Beginn einer grandiosen Echtzeit-Strategie-Serie.
Anno 1602	Aufbauspiel	Max-Design	05/98	Ein kleines Programmierteam aus Österreich erschuf **Anno**.
Baldur's Gate 2: Die Schatten von Amn	Rollenspiel	Bioware	11/00	Von vielen Rollenspielfans bis auf den heutigen Tag innig geliebt.
Battlefield 1942	Mehrspieler-Shooter	Dice	11/02	Der Mehrspieler-Shooter schlug förmlich ein wie eine Bombe.
C&C: Der Tiberiumkonflikt	Strategiespiel	Westwood	09/95	**Der Tiberiumkonflikt** war richtungsweisend für das Strategie-Genre.
Civilization 2	Aufbauspiel	Microprose	05/96	Sorgte für durchwachte Nächte: „Nur noch einen Zug machen."
Counter-Strike (dt.)	Mehrspieler-Shooter	Valve	02/01	Trotz seines Alters immer noch der beliebteste Mehrspieler-Shooter.
Dark Project: Der Meisterdieb	Taktik-Shooter	Looking Glass Studios	02/99	Meisterdieb Garrett erfand quasi das Sub-Genre der Schleich-Shooter.
Day of the Tentacle	Adventure	Lucas Arts	10/93	Wer Adventures mag, kommt um diesen brüllend komischen Klassiker nicht herum.
Deus Ex	Taktik-Shooter	Ion Storm	08/00	Warren Spector hob damit ein wahres Kultspiel aus der Taufe.
Diablo	Action-Rollenspiel	Blizzard	02/97	Blizzards erster Meilenstein im Action-Adventure-Genre.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/00	Größer, besser, bunter. Die deutsche Version bot jedoch seltsame Namen.
Die Siedler 2	Aufbauspiel	Blue Byte	06/96	Wuseln, bis der Arzt kommt. Die Pixelmännchen wurden Stars.
Die Sims	Aufbauspiel	Maxis	10/00	Warum nicht einfach das Leben selbst simulieren? Großartiges Spiel.
Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	Eine wahre Geldmaschine – dank zahlreicher Erweiterungen.
Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Crytek	05/04	Das Inselabenteuer mit der tollen Grafik überzeugt auch heute noch.
GTA Vice City	Action-Adventure	Rockstar North	07/03	Die riesige Spielwelt mit Mengen an Möglichkeiten war der Knaller.
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	Valve	12/98	Erster Auftritt von Mr. Freeman, ungemein spannend.
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	12/04	Freeman zum Zweiten, in Edelgrafik und mit neuartiger Physik-Engine.
Need for Speed Underground	Rennspiel	EA Black Box	01/05	Babes, Autos und wüste Straßenrennen – ein echter Rausch.
Rebel Assault	Actionspiel	Lucas Arts	01/94	Sorgte für einen hohen Abverkauf von CD-ROM-Laufwerken.
Sim City 2000	Aufbauspiel	Maxis	03/94	Städte planen und kleine Orte zu Metropolen ausbauen – Sucht pur.
Starcraft	Strategiespiel	Blizzard	06/98	Führte in Korea einen neuen Volkssport ein: E-Sport.
System Shock	Taktik-Shooter	Looking Glass	11/94	Die spannungsgeladene Cyberpunkstory wurde großartig präsentiert.
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	01/97	Der erste Auftritt der kessen Archäologin sorgte für offene Münder.
Warcraft 2: Tides of Darkness	Strategiespiel	Blizzard	02/96	Großartiges Strategie-Spektakel zwischen Horde und Allianz.
Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Weltraum-Shooter	Origin	02/95	Mark Hamill (L. Skywalker) als Colonel Blair. Klasse Videos und Missionen.
Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategiespiel	Blizzard	08/02	Fantastische Rendervideos, eine packende Story, coole Einheiten.
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	07/05	Online-Rollenspiele waren quasi über Nacht salonfähig.

IHRE STIMME ZÄHLT – WÄHLEN SIE MIT!

Unsere Ruhmeshalle „Best of PC Games" soll noch wachsen – helfen Sie uns dabei.

Die von uns ausgewählten Klassiker spiegeln nur einen Teil der wichtigsten Spiele aller Zeiten wider. Daher stellen wir Ihnen jeden Monat einen neuen Kandidaten vor, den Sie in die Bestenliste hineinwählen dürfen. Diesmal nominieren wir **X-Wing** (PC Games 05/93, Wertung: mächtige 93 %). Wenn Sie den Titel in der Ruhmeshalle platzieren möchten, nehmen Sie an der entsprechenden Umfrage teil, die wir jeweils zum Erscheinungstag der aktuellen Ausgabe starten.

Hinweis: Die Umfrage finden Sie auf **pcgames.de**, Stichwort „Best of PC Games".


X-Wing

Gewinnspiel

Ist Ihr PC bereit für DirectX® 10? Die meisten „Performance"-PCs sind es nicht. Deshalb verlosen wir in Kooperation mit NVIDIA und COMBAT READY drei nagelneue SLI-PCs.





Mit der SLI-Technologie von NVIDIA im COMBAT READY-System steht dem ambitionierten Spieler die geballte Grafikpower von zwei Grafikkarten zur Verfügung.

Einfach unsere Gewinnspielfrage beantworten und gewinnen. Alle Informationen zu SLI finden Sie unter www.nvidia.de/

SLI PC des Monats



COMBAT READY!
Silentium PC SLI Entry System E6550

- 2x NVIDIA GeForce® 8600GTS EVGA (256 MByte)
- Intel® Core™ Core 2 Duo E6550 2,33 GHz (4 MByte)
- ASUS-Mainboard P5N-E SLI S775 nForce6 SATA RAID
- ArcticCooling Alpine7 Prozessorkühler
- 2 GByte Arbeitsspeicher (DDR2-800) Mushkin SP2-6400
- 400 GByte SATAII-Festplatte Samsung HD403LJ
- Gehäuse: Thermaltake Soprano black VB1000BNS
- 400 Watt BE Quiet! Straight Power Netzteil
- Samsung DVD-Brenner und DVD-Laufwerk
- Grey 1 SYS-ULTRASILENT 6-17 dB(A) Lüfter
- Microsoft® Windows Vista™ Home Premium

Wert eines PCs: € 999,-



Details zum SLI-PC des Monats finden Sie auf www.nvidia.de/SLI-PC. Den Gewinn-PC und andere SLI-PCs können Sie auch im COMBAT READY-Online-Store unter www.combatready.de/nvidia kaufen.

GEWINNSPIELFRAGE

Wie viele NVIDIA-Grafikprozessoren stecken im SLI-PC DES MONATS?

Mögliche Antworten:

PCG 59N A	einer
PCG 59N B	zwei
PCG 59N C	drei
PCG 59N D	vier

Die Antwort schicken Sie uns per SMS. Hängen Sie dafür an das Kennwort „PCG 59N" den Buchstaben der Lösung und Ihre Adresse an. Ihre Antwort könnte dann folgendermaßen aussehen: „PCG 59N A Adresse". Schicken Sie die Lösung an:

Deutschland: 8 20 98 Schweiz: 92 92
Österreich: 0900 700 800

Preise pro SMS: Deutschland: € 0,49*, Schweiz: sfr 0,70, Österreich: € 0,50
* Inkl. 0,12 EUR/SMS VF-D2-Transportanteil

Sie können weiterhin einfach per Postkarte am Gewinnspiel teilnehmen.

Schicken Sie diese an:

PC Games
„PCG-Gewinnspiel 01/N"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der 6.2.2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

HARDWARE

02/08

NEWS | MARKTÜBERSICHT | TUNING-TIPPS | EINKAUFSFÜHRER

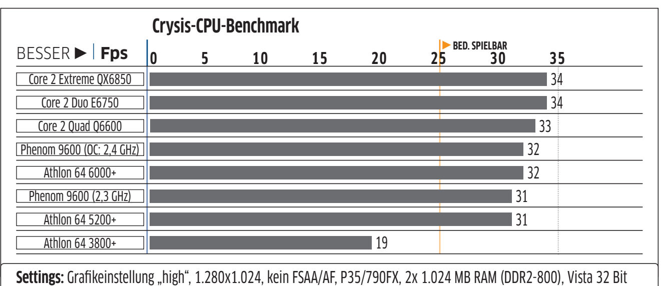
PHENOM

AMDS VIERKERN-CPU IM TEST

Darauf haben sich AMD-Fans gefreut: Der Phenom-Prozessor mit neuer Architektur und vier CPU-Kernen ist verfügbar. Momentan bekommen Sie lediglich die Modelle Phenom 9500 mit 2,2 GHz und Phenom 9600 mit 2,3 GHz. Diese kosten derzeit 200 respektive 240 Euro inklusive Kühler. Bald folgt der Phenom 9700 mit 2,4 GHz. Alle drei Varianten besitzen 512 kB L2-Zwischenspeicher und zusätzlich 2 MB L3-Cache. Noch im ersten Quartal 2008 soll es auch Phenom-Modelle mit drei Kernen geben.

Im Test lag der Phenom 9600 stets hinter dem Core 2 Quad Q6600 für 210 Euro. In **Crysis** ist die Intel-CPU 6 Prozent schneller, bei **Anno 1701** sind es 24, bei **World in Conflict** 27 Prozent. Auch der per Overclocking simulierte Phenom 9700 kann den Q6600 nicht schlagen. Wir sind gespannt, wie sich die Preise der neuen AMD-CPUs entwickeln.

Info: www.amd.com/de-de



Crysis-CPU-Benchmark

BESSER ▶ | Fps (BED. SPIELBAR: 25)

CPU	Fps
Core 2 Extreme QX6850	34
Core 2 Duo E6750	34
Core 2 Quad Q6600	33
Phenom 9600 (OC: 2,4 GHz)	32
Athlon 64 6000+	32
Phenom 9600 (2,3 GHz)	31
Athlon 64 5200+	31
Athlon 64 3800+	19

Settings: Grafikeinstellung „high", 1.280x1.024, kein FSAA/AF, P35/790FX, 2x 1.024 MB RAM (DDR2-800), Vista 32 Bit

GEFORCE 8800 GTS (G92)

NEUER TOP-GRAFIKCHIP VON NVIDIA

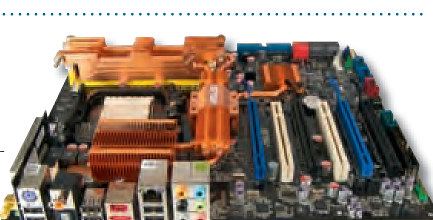
Schnellerer Chip, weniger Speicher: Bei der neuen Geforce 8800 GTS verwendet Nvidia 512 statt 640 MB. Dabei kommt allerdings der neue G92-Chip zum Einsatz. Diesen nutzt Nvidia bereits für die Geforce 8800 GT, unseren Preis-Tipp. Er arbeitet bei der neuen 8800 GTS mit 650 MHz Chiptakt und 128 Vertex-Shader-Einheiten. Der Shader-Takt liegt bei 1.625 MHz. Zum Vergleich: Bei der älteren 8800 GTS sind es 513 MHz Chip- sowie 1.188 MHz Shader-Takt und 96 Einheiten.

Die Speicheranbindung beträgt neuerdings jedoch nur noch 256 statt 320 Bit. Da Nvidia den RAM-Takt von 800 auf 970 MHz anhebt, ist die Speicherbandbreite mit 62,08 statt 64 GB pro Sekunde aber kaum niedriger. Serienmäßig kommt bei den neuen 8800-GTS-Karten ein hoher Kühler zum Einsatz. Wir gehen zur Veröffentlichung von einem Preis zwischen 250 und 300 Euro aus.

Info: www.nvidia.de

770, 790X, 790FX

MAINBOARDS FÜR PHENOM-CPUS





Passend zu den ersten Vierkern-Prozessoren stellt AMD neue Mainboard-Chipsätze vor: Das Top-Modell 790FX ermöglicht Crossfire mit vier Grafikkarten. Den 790X-Chipsatz können Sie mit zwei AMD-Karten kombinieren. Nur das Einsteigermodell 770 ermöglicht kein Crossfire. Alle drei Varianten bieten Hyper-Transport 3.0 und PCI-Express 2.0. Ein 770-Board kostet 50 bis 70 Euro, 790FX-Platinen bekommen Sie ab 130 Euro.

Der Phenom arbeitet aber auch auf Mainboards mit älteren Chipsätzen. Asus, MSI und Asrock haben auf ihren Webseiten bereits entsprechende Kompatibilitätslisten.

Info: www.amd.com/de-de

Daniel Möllendorf

„Bei mir gibt es jeden Tag etwas zu basteln."

Sie denken jetzt sicher an aufwendige Mainboard-Tests, Overclocking-Versuche mit herumliegenden Lüftern sowie unaufgeräumte Schreibtische – das stimmt auch. So sieht mein Arbeitsalltag tatsächlich aus. Basteln darf ich aber schon daheim. In meinem Adventskalender, den meine Freundin mitdenkend ausgesucht hat, ist nämlich keine Schokolade. Stattdessen: Klötze, Hebel und Figuren – jeweils mit den typischen Lego-Noppen obendrauf. Bis zum 24.12. müsste ich eine komplette Lego-Stadt aufgebaut haben. Das mag jetzt vielleicht ein wenig kindlich klingen, aber denken Sie doch mal zurück: Wann haben Sie das letzte Mal so kreativ und uneingeschränkt gespielt wie mit Lego-Bausteinen? Ich bin sicher: Wer heute regelmäßig seinen PC umbaut, moddet oder übertaktet, hat sich früher gern mit solchem Spielzeug beschäftigt. Probieren Sie es doch mal wieder aus! Schade nur, dass der Lego-Todesstern so teuer ist.

UMFRAGE

Rüsten Sie noch 2007 Ihren PC auf?

1. Nein, erst im nächsten Jahr	38%
2. Nein, vorerst gar nicht	18%
3. Ja, neue Garfikkarte	17%
4. Ja, mehrere Komponenten	16%
5. Ja, neue CPU/neues Mainboard	5%
6. Ja, mehr Arbeitsspeicher	3%
7. Ja, Sonstiges	3%

[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 1.257]

TECHNIK-TICKER

SLI MIT DREI GRAFIKKARTEN

Noch dieses Jahr soll der Nforce 780i SLI verfügbar sein. Er hat die gleiche Architektur wie der 680i SLI, dank Zusatz-Chip unterstützt er aber PCI-Express 2.0 und jeweils 16 Bahnen für drei Karten. Das geht vorerst nur mit Geforce 8800 Ultra und GTX. Der 680i SLI ermöglicht künftig ebenfalls Drei-Wege-SLI, er stellt der dritten Karte aber nur acht Bahnen und so weniger Bandbreite zur Verfügung. Anfang 2008 soll der 780a SLI für AMD-CPUs folgen – ebenfalls mit drei-Wege-SLI (zweimal 16, einmal acht Bahnen). Dazu kommen die günstigeren Modelle Nforce 750i und 750a.

Info: www.nvidia.de

UT-3-MOD VON AGEIA

Der kostenlose Mod bietet zwei Maps: Bei der ersten verwüstet ein Wirbelsturm die Umgebung, bei der anderen zerstören Sie Wände, Fenster oder zerlegen Bretter. Mit Physx-Karte läuft das besonders schnell, Sie können den Mod aber auch ohne spielen.

Info: www.ageia.de

KOMPATIBILITÄT: INTEL PENRYN

Angeblich arbeiten die neuen Intel-CPUs Wolfdale (zwei Kerne) und Yorkfield (vier Kerne) nicht mit Platinen, bei denen Nvidias Nforce-680i-SLI-Chipsatz zum Einsatz kommt. Auch der Nachfolger Nforce 780i SLI soll davon betroffen sein. In unserem Test lief das 680i-SLI-Board IN9 32X-Max von Abit allerdings problemlos mit einem Yorkfield-Vorabmodell. Zudem bestätigte Nvidia offiziell, dass die beiden Chips Wolfdale- und Yorkfield-CPUs unterstützen. Unser Tipp: Warten Sie mit dem Aufrüsten. Sobald die neuen Intel-CPUs verfügbar sind, machen wir einen Kompatibilitätstest.

Info: www.intel.de | www.nvidia.de



MANY 4

CPU Kühler:

Artikel	Preis
Arctic	
Alpine 64 Sockel 754/939/AM2 retail	9,90
Alpine 7 Sockel 775 retail	10,00
Freezer 64 pro PWM S-754/939/AM2 bis 5000	15,35
Freezer 7 pro für Pentium LGA775 Socket retail	16,31
Silencer 64 Ultra Sockel 754/939	10,21
Socket A Copper Silent2/3 light retail	8,90
Super Silent 4 Ultra TC Sockel 478	7,90
ASUS	
Silent Knight 4-in-1 Universal Clip	39,90
Silent Sqaure 754/939/775 Universal Clip	32,93
Silent Sqaure PRO 4-in-1 Universal Clip	39,90
Thermaltake	
BlueOrb FX CPU-Kühler Sockel-775/754/939/	27,00
M6 AMD64/Operton bis3400+ S754/939	6,80
MaxOrb CPU-Kühler Sockel-775/754/939/AM2	37,90
TR2-R1 für AM2/939/754 retail	5,90
V1 CPU-Kühler Sockel-775/754/939/AM2 retail	43,43
Orchestra CL-W0097 Fanless External LCS 0dB retail	174,00
Xigmatek	
HDT-S1283 Heatpipe 120mm	32,10
XILENCE	
CopperCore Sockel 754/939	5,70
IceBreaker 4HeatPipes Sockel 775	18,90
XPCPU-AM2 Sockel AM2	5,90
XPCPU-AM2,HP Icebreaker64PRO Sockel AM2/K8	16,06
XPCPU-AM2,YE Sockel AM2	8,21
XPCPU-LGA,AU Sockel 775	5,70
XPCPU-LGA,YE Sockel 775	8,92
Zalman	
Wärmeleitpaste 1,5g	1,50

Prozessoren/CPU: Tagespreise!

Artikel	Preis
AMD Athlon64	
3800+ AM2 (940pin)BOX 2,4GHz 512kB 65Watt Box	44,00
3800+ AM2 (940pin)BOX 2,4GHz 640kB 45Watt Box	49,90
3800+ AM2 (940pin)tray 2,4GHz 512kB 62Watt Tray	40,30
3800+ S939 2,40Ghz 512kb Tray	33,30
4000+ S939 2,40GhZ 1024kb Cache ADA4000DKA5CF Tray	37,90
X2 3800+ EE AM2 (940pin) tray 2,0GHz 2x512kB 65 Tray	53,90
X2 4000+ AM2 (940pin) BOX 2,1GHz 2x512kB Cache	54,00
X2 4000+ AM2 (940pin) tray 2,1GHz 2x512kB Cache Tray	49,50
X2 4200+ EE AM2 (940pin) BOX 2,2GHz 2x512kB 65W Box	62,80
X2 4200+ EE AM2 (940pin) tray 2,2GHz 2x512kB	51,70
X2 4200+ EE AM2 (940pin) tray 2,2GHz 2x512kB 65 Tray	57,80
X2 4400+ AM2 (940pin) tray 2,3GHz 2x512kB	69,20
X2 4400+ EE AM2 (940pin) BOX 2,3GHz 2x512kB 65W	68,30
X2 4600+ AM2 (940pin) tray 2,4GHz 2x512kB 89W Tray	78,90
X2 4600+ EE AM2 (940pin) Box 2,4GHz 2x512kB 65w Box	70,90
X2 4600+ EE AM2 (940pin) tray 2,4GHz 2x512kB 65 Tray	62,40
X2 4800+ AM2 (940pin) tray 2,5GHz 2x512kB	68,70
X2 4800+ EE AM2 (940pin) BOX 2,5GHz 2x512kB 65W	80,30
X2 5000+ AM2 EE (940pin) BOX 2,6GHz 2x512kB 65W	91,80
X2 5000+ AM2 EE (940pin) BOX 2,6GHz 2x640kB	91,90
X2 5000+ EE AM2 (940pin) tray 2,6GHz 2x512kB 65	82,40
X2 5200+ AM2 (940pin) BOX 2,6GHz 2x512kB 65W	96,90
X2 5200+ AM2 (940pin) BOX 2,6GHz 2x512kB 89W Box	99,99
X2 5200+ AM2 (940pin) tray 2,6GHz 2x512kB Tray	81,90
X2 5600+ AM2 (940pin) BOX Box	112,90
X2 5600+ AM2 (940pin) tray	99,80
X2 6000+ AM2 (940pin) BOX	131,80
X2 6000+ AM2 ADX6000 tray (940pin)	122,00
X2 6400+ AM2 (940pin) Box Black Edition	145,80
AMD Phenom	
9500 Quad-Core AM2+ 4x2200Mhz 95W 4x512kb+2MB L3 retail	201,50
9600 Quad-Core AM2+ 4x2300Mhz 95W 4x512kb+2MB L3 retail	230,90
9700 Quad-Core AM2+ 4x2400Mhz 125W 4x512kb+2MB L3 ret.	260,61
Intel	
Core 2 Duo E4400 S775 BOX 2x 2,00GHz, 200MHz FsB	111,00
Core 2 Duo E4400 S775 tray 2x 2,00GHz, 200MHz FsB	95,50
Core 2 Duo E4500 S775 BOX 2x 2,2GHz, 800MHz FSB	107,90
Core 2 Duo E4500 S775 Tray 2x 2,2GHz, 800MHz FSB	101,60
Core 2 Duo E6320 S775 Box 2x 1,86GHz 4MB 1066Mhz	149,90
Core 2 Duo E6320 S775 Tray 2x 1,86GHz 4MB 1066Mhz Tray	139,89
Core 2 Duo E6420 S775 Box 2x 2,13GHz 4MB 1066Mhz retail	158,95
Core 2 Duo E6420 S775 tray 2x 2,13GHz 4MB 1066Mhz	170,05
Core 2 Duo E6550 S775 Box,2x 2,33GHz,1333MHz FSB 4MB	137,89
Core 2 Duo E6550 S775 Tray,2x 2,33GHz,1333MHz FSB 4MB	139,60
Core 2 Duo E6600 S775 BOX 2x 2,40GHz, 266MHz FsB	187,89
Core 2 Duo E6600 tray S775 2x2,4GHz 266MHz FSB Tray	192,90
Core 2 Duo E6750 S775 Box,2x 2,67GHz,1333MHz FSB 4MB Box	154,00
Core 2 Duo E6750 S775 Tray ,2x 2,67GHz,1333MHz FSB 4MB	170,05
Core 2 Duo E6850 S775 Box,2x 3,0GHz, 333MHz FSB 4MB Box	216,80
Core 2 Duo E6850 S775 Tray,2x 3,0GHz, 333MHz FSB 4MB	232,19
Core 2 Quad Q6600 S775 BOX 2,40GHz 1066MHz FsB retail	226,30
Dual Core E2140 Sockel-775 boxed, 2x1,60GHz,200MHzFSB	61,30
Dual Core E2140 Sockel-775 Tray 2x1,60GHz,200MHzFS	51,50
Dual Core E2160 Sockel-775 boxed, 2x1,80GHz, 200MHzFSB Box	82,99
Dual Core E2160 Sockel-775 Tray, 2x1,80GHz, 200MHzF	59,80
Dual Core E2180 Sockel-775 boxed, 2x2GHz, 200MHz	77,23

Gamer Mousepads:

NOID CUSTOM
NOIDPAD WE MAKE IT PERSONAL

Artikel	Preis
NOIDPAD	
Noid Serie "Black" retail	19,90
Signature Rykserie "The Eclipse"	22,90
Signature Rykserie "The Evolution" retail	22,90
Signature Wolverine Serie "Wolverine" retail	22,90
XtremX High Performens only XtremX PC	22,90

Externe Gehäuse:

Artikel	Preis
FANTEC	
DB-228US-1 2,5" Gehäuse, one Button Backup Funktion retail	11,89
DB-337C2-B 3,5" Combo (Prolific USB2,0+1394) blau	23,80
DB-339U2 3,5" USB2,0(GL811S) mit Lüfter+Schalter	23,40
DB-339US 3,5" USB2,0+SATA mit Lüfter+Schalter	23,90
DB-339US2 3,5" USB2,0+SATA+eSATA Lüfter+Schalter	28,90
DB-351UC 3,5" Gehäuse incl, 15/1 Cardreader, 2xUSB retail	32,40
DB-C35 Giga LAN NAS WEB/FTP/Printserver/Backup 2xUSB retail	129,00
DB-LCD35U2-2 3,5" Gehäuse Aluminium, mit LCD Disp,	37,90
DB-R35DUS-1 Raid-Gehäuse USB Aluminium schwarz retail	52,14
DB-R35DUS-2 Raid-Gehäuse USB Aluminium weiss retail	52,14
DB-S35US2 3,5" Gehäuse USB+SATA+eSATA Lüfter+Schalter	32,38
fanbox FB-C25US 2,5" Gehäuse Aluminium, S-ATA, USB	13,80
LD-H35NSU2 3,5" SATA NAS + USB 2,0 / Schalter Alu,	73,30
LD-U35US 3,5" Gehäuse, one Button Backup Funktion retail	26,90
MM-CR35US Mediaplayer Aluminium 3,5" SATA/IDE	72,90
MM-CR35US Mediaplayer incl, 500GB HDD SATA2 16MB Ca. retail	156,80
MR-35US2 3,5" SATA HDD USB2,0+eSATA schwarz retail	34,87
LC-Power	
LC Power EH-25BSII 2,5"SATA External Gehäuse Schwarz retail	8,80
EH-25BD USB Ext, Gehäuse mit Cardreader/Display retail	28,60
EH-25BR USB Ext, Gehäuse 2,5 Schwarz retail	7,49
EH-25MP USB Ext, Gehäuse als Mediaplayer retail	44,80
EH-25SR USB Ext, Gehäuse 2,5 Silber retail	6,85
EH-35B-MPS Multimedia Player schwarz/silber	53,80
EH-35BE2- eS-ATA 3Gbit/s retail	21,80
EH-35BFR USB Ext, Gehäuse/Firewire Schwarz retail	24,80
EH-35BR USB Ext, Gehäuse 3,5" Schwarz retail	14,89
EH-35BSII USB Ext, Gehäuse SATA 3,5"(EH35B-SII) retail	19,90
EH-LC-Pro-35S USB External Gehäuse 3,5 Silber IDE retail	15,40

DVD-Brenner:

Artikel	Preis
LG	
GSA-H54L MW DL"Lts" schwarz bulk	33,20
GSA-H54N 18x IDE schwarz bulk	34,51
GSA-H55N 20x IDE schwarz	29,90
GSA-H58N 20x IDE schwarz	32,01
GSA-H62N 18x SATA schwarz	31,90

Monitore:

Artikel	Preis
19 "TFT AMW X1910WDS 16:10 800:1 DVI 5ms	158,90
19 "TFT Captiva E1902 16:10 Speaker,Silber,500:1	159,90

Komponenten:

Artikel	Preis
GPS MOUSE QSTARZ BT GPS Receiver Q818 retail	74,90

Gehäuse:

Artikel	Preis
Antec	
NSK4480B-EC SPS-80+ MidiTower	69,90
Nine Hundred ATC-GEH 900	92,60

Antec P182 MidiTower



- Schwarz-grauer Lack, 0.8mm kaltgewalzter Stahl
- 2-Kammer Design
- 11 Laufwerksschächte Extern 4 x 5.25“; 1 x 3.5“ Intern 6 x 3.5“
- Externe Lüftersteuerung auf
- Gummiverkleidete Öffnungen für Wasserkühlungsleitungen
- Kable Organizer
- Cooling System

€ 118,90

Artikel	Preis
P190 1200+ (2x600Watt Netzteil)	332,80
Sonatalll MidiTower	105,90
Raidmax	
Ninja RM918,B Midi-Tower Schwarz	59,38
Sagitta RM921,BS Midi-Tower Schwarz/Silber	54,90
Sagitta RM921,SR Midi-Tower Silber/Rot	54,90
Sagittarius Midi-Tower Schwarz/Orange	119,00
Sagittarius Midi-Tower Schwarz/Silber retail	119,00
Smilodon RM612,BS Midi-Tower	72,00
X-Force schwarz	74,85
X-Force silber	74,85
Thermaltake	
Armor LCS,Schwarz,mit Liquid Cooling System	202,90
Armor LCS,Silber,ALU mit Liquid Cooling System	223,00
Armor/ALU,Schwarz, 25cm Fan/VA8003BWS retail	131,55
Armor/ALU,Silber VA8000SWA	135,90
Armor/ALU,Silber,25cm Fan/VA8003SWA retail	157,90
Kandalf LCS,Schwarz,mit Liquid Cooling System	213,90
Kandalf LCS,Silver,ALU mit Liquid Cooling System	237,00
Kandalf Schwarz mit 25cm Lüfter	158,00
Kandalf Silver mit 25cm Lüfter	182,50
Lanbox HT/Black/SECC/VDF/no win//VF5001BNS	156,00
Lanbox Lite Mini Tower Schwarz retail	65,00
Lanbox Lite Mini Tower Schwarz mit Sichtfenster retail	68,89
Mozart TX BWS retail	151,13
Shark,Schwarz,Gamer	109,00
Shark,Silver,Gamer	107,60
X-Cruiser	
Gaming Case blau	54,90
Gaming Case schwarz	54,90
Gaming Case silber	54,90
XION	
791 Gaming Case	83,18
XON-III Case	71,28

Festplatten:

Artikel	Preis
Samsung	
2,5"120GB HM121HI SATA 5400 8MB SATA	55,50
2,5"160GB HM160HI SATA-II	73,30
400GB HD401LJ SATA 16MB 7200U/min	76,04
HDD 500GB HD501LJ SATA2 16MB 7200RPM	81,70
Excelstor	
40GB ESJ340/840 7200U/ATA133 bulk	30,90
80GB IDE ESJ880C 7200U/min bulk	34,90
80GB S-ATA2 ESJ880S S-ATA2 300 7200/min 8MB bulk	33,30
Seagate	
40GB ST3402111AS SATA 8MB 7200U/min	28,90
400GB ST3400620A IDE 7200U/min 16MB	106,98
400GB ST3400620NS Sata2-300 7200U/min 16MB	99,90
500GB ST3500630AS SATA-2 16MB 7200RPM	89,90
500GB ST3500630NS Sata2-300 16MB 7200RPM	118,90
WD	
400GB WD4000AAJS SATA2-300 8MB 7200U/min	77,23
Fujitsu	
73GB Allegro MAW3073NC SCSI 10000U/min	116,90
73GB Allegro MAW3073NP SCSI 10000U/min	114,90
Hitachi	
HDD 160GB Hitachi HDS721616 PLA380 SATA2-300 8MB bulk	39,50
HDD 160GB Hitachi IDE HDS721616PLAT80 7200 bulk	38,40
HDD 250GB Hitachi IDE 8MB bulk	54,90
HDD 250GB Hitachi SATA-2 300 8MB bulk	50,90

Bestellhotline:

0201 - 176 738 0

info@many-electronics.de

many electronics gmbh • Lindenallee 75 • 45127 Essen
Öffnungszeiten: Montag bis Freitag 10:30 Uhr - 18:30 Uhr, Samstag 10:00 Uhr - 13:00 Uhr

MONEY!

Jetzt online bestellen:

www.many-electronics.de

Maxtor	
200GB STM3200820A IDE 8MB 7200	46,90
250GB STM3250310AS SATA-2 8MB 7200U/min	52,30

Mainboards:

Abit	
AB9 QuadGT (HDMI header) Intel P965 Socket 775 retail	128,40
AW9D INTEL 975X Socket 775 retail	113,95
FATAL1TY FP-IN9 SLI Socket 775 /NF650 SLI retail	75,00
IN9 32X-MAX (HDMI Header) S,775/NF680i SLI retail	237,50
IP35 Intel P35 Socket 775 retail	102,22
IP35 Pro Intel P35 Socket 775 retail	143,00
Asrock	
4CORE1333-FullHD FSB1333 Sockel-775 Grafik ATI-1250	78,42
4CORE1333-ViiV FSB1333 Sockel-775	97,46
4COREDUAL-SATA2 Sockel-775 (P/S/SATAII/L/R/DDR) retail	54,62
4CoreDUAL-VSTA retail	48,90
ConRoe1333-D667 R1,0 Sound/Grafik/LAN on Board	54,62
CONROE1333-DVI/H R2,0 Grafik/Sound/Lan on Board retail	61,10
CONROE1333-GLAN retail	59,89
CONROE945PL-GLAN Dual Core E4xxx PCIE Solts retail	57,90
K7S41GX SIS741GX FSB333 Sound/VGA retail	36,90
ASUS	
M2N32-SLI Deluxe AM2 WiFi nf590 Chip	131,89
P5K Intel P35 2PCX/3PCI FSB 1333 DDR2 GLAN	99,90
P5K-E/WiFi-AP Intel P35 2PCX/5PCI fsb 1333 DDR2 RAID GL	126,90
P5K-SE Intel P35 2PCX/2PCI FSB 1333 DDR2 GLAN	86,90
P5K-VM Intel P35 PCX/2PCI FSB 1333 DDR2 Sound/Graka/LAN	99,99
P5L-VM 1394 S775 Sound/Grafik/LAN on Board	59,90
P5N-E SLI S-775 FSB1333 nforce 650i	96,90
P5N32-E SLI PLUS nforce650I/570I S-775 FSB1333	160,06
P5N32-E SLI S-775 nForce 680i	169,99
Striker Extreme S775	240,60
Gigabyte	
GA-P31-DS3L 4PCX/3PCI GLAN Sound S-775 1333FSB retail	68,90
GA-P35-DQ6 5PCX/2PCI DDR2 SATA RAID GLAN SOUND 7,1	175,90
GA-P35-DS3 4PCX/3PCI SATA RAID GLAN Sound ATX S-775	84,28
GA-P35-DS3P 5PCX/2PCI GLAN RAID IEEE Sound S-775	118,40
GA-P35-DS4 5PCX/2PCI DDR2 SATA RAID GLAN SOUND S775	134,00
GA-P35-S3 4PCX/3PCI SATA GLAN Sound ATX S-775 retail	84,35
GA-P35T-DQ6 5PCX/2PCI DDR3 SATA RAID GLAN SOUND 775	167,79
GA-X38-DQ6 DDR3 5PCX/2PCI SATA GLAN Sound S-775	748,78
GA-X38-DS5 DDR2 5PCX/2PCI SATA GLAN Sound S-775 retail	299,00
MSI	
945PL Neo3-F 945P/ICH7, PCI-E, DDR2, ATX retail	111,00
K9N Neo-F V3 nF560 DDR2,PCI-E16x,SATA2,GLAN 7369-001R	60,69
K9N4 SLI-F AM2 nF500SLI DDR2 PCI-E16x	78,42
P35 Neo2-FR, P35 (dual PC2-6400U DDR2) (7345-030)	98,90
P6N SLI nF650i Quad Core Powermainboard	101,03

Netzteile:

Be-Quiet	
450W Straight Power retail	58,40
550W Straight Power retail	79,90
600W Dark Power Pro retail	123,70
600W Straight Power retail	83,70
650W Straight Power	91,20
700W Straight Power retail	107,60
750W Dark Power retail	161,30
850W Dark Power retail	214,80
LC-Power	

LC Power
Metatron Serie LC8850 850W V2.2 Arkangel retail



- ATX V2.2
- 140mm-Lüfter
- 850W max.
- Free-Plug Kabel-Management
- Aktiv-PFC
- 3 x PCI-Express
- 3 x +12V: 60A
- S-ATA
- Effizienz > 80%

Anschlüsse: 24/20-Pin Mainboard, 4/8-Pin-Mainboard Server, Floppy, 3 x PCI-E, S-ATA, 4-Pin-Molex

€ 97,80

Metatron Serie LC1050 1050W V2.9 LegionX retail	182,60
Metatron Serie LC1200 1200W V2.9 Monolith retail	221,00
Metatron Serie LC8700 700W V2.2 Hyperion retail	83,60
ProLine LC6560T 550W Titan 140mm Lüfter Netzteil retail	45,60
Silent Giant LC6420GP 420W Green Power 140mm Netzt, retail	31,70
Silent Giant LC6550G 550W/140mm v2,0 Netzteil retail	31,80
Silent Giant LC6550GP 550W Green Power 140mm Netzt, retail	34,79
Super Silent LC6550 550W 120mm Black/Silver Netzt, retail	28,70
Super Silent LC6550V2,0 550W Schwarz 12cm Netzteil retail	29,80
Thermaltake	
Toughpower 1000Watt Cable Management / W0132	262,16
Toughpower 1200Watt Cable Management / W0133	284,41
Toughpower 550Watt / W0096 /Crossfire certified retail	71,90
Toughpower 750Watt Cable Management / W0116 retail	103,53
Toughpower 850Watt Cable Management / W0131	157,67

Arbeitsspeicher: Tagespreise!

MDT	
DDR1 184pin PC3200 512MB PC-400 bulk CL2,5 16chip	20,40
DDR1 184pin PC3200 1024MB PC-400 bulk CL2,5 16chip	43,90
DDR2 PC5300 512MB PC667 CL4	15,90
DDR2 PC5300 1024MB PC667 CL4/CL5	19,59
DDR2 PC5300 2048MB PC667 CL4 Retail 2x1024MB	40,00
DDR2 PC6400 512MB PC800 CL5	11,80
DDR2 PC6400 1024MB PC800 CL5 (M924-800)	21,60
DDR2 PC6400 2048MB PC800 CL5 Retail 2x1024MB retail	44,60
DDR2 SO-DIMM 200pin 512MB PC667 CL4 für Notebook	12,40
DDR2 SO-DIMM 200pin 1024MB PC667 CL4 für Notebook bulk	20,90
Samsung	
DDR2 PC5300 1024MB PC667	19,80
Aeneon	
DDR2 PC6400 1024MB PC800	19,30
Corsair	
DDR2 PC6400 1024MB XMS2 PC-800 (2x512MB) 5-5-5-12	63,90
DDR2 PC6400 2048MB XMS2 blackPC-800(2x1024) 4-4-4-12	72,80
DDR2 PC6400 2048MB XMS2 PC-800 (2x1024MB) 5-5-5-12	82,90
Kingston	
DDR2 PC6400 512MB PC800 Retail	47,48
DDR2 PC6400 1024MB PC800 Retail	90,32
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB PC-800)	96,60
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB PC-800)	130,78
Mushkin	
DDR2 PC6400 EM2 2048MB PC800 Enhance Memory 2x1024	75,20
DDR2 PC6400 HP2 2048MB PC800 High Perform, 2x1024	78,70
DDR2 PC6400 SP2 1024MB PC800 Standard Perform,1x1024	26,30
DDR2 PC6400 SP2 2048MB PC800 Standard Perform 2x1024	54,90
DDR2 PC6400 SP2+ 1024MB PC800 Standard Perform1x1024	33,00
DDR2 PC6400 SP2+ 2048MB PC800 Stand,Perf,+ 2x1024	72,59
DDR2 PC6400 SP2+ 4096MB PC800 Stand, Perfor, 2x2048	229,90
DDR2 PC6400 XP2 1024MB PC800 Extreme Perform, 2x512	63,00
DDR2 PC6400 XP2 2048MB PC800 Extreme Perform,2x1024	156,60
DDR2 PC8500 XP2 2048MB PC1066 Extreme Perform 2x1024	173,90
OCZ	
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB) PC-800 OCZ2G8002GK	85,68
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB) PC-800 OCZ2G800R22GK	58,40
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB) PC-800 Reaper HPC Edition	113,05
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB) PC800 NVIDIA SLI-Edition	69,80
DDR2 PC6400 2048MB(2x1024MB) Reaper PC800	77,50

Grafikkarten ATI:

Powercolor	
PCI-E HD2400Pro 256MB DDR2 TV/DVI retail	37,30
PCI-E HD2400ProSCS 256MB Silent TV/DVI passiv gek retail	46,00
PCI-E HD2400XT 256MB DDR3 retail	55,00
PCI-E HD2600Pro 256MB DVI retail	68,50
PCI-E HD2600Pro 512MB DVI retail	72,50
PCI-E HD2600ProSCS3 256MB TV/DVI retail	78,42
PCI-E HD2600PROSCS3 512MB TV/DVI retail	77,00
PCI-E HD2600XT DDR3 256MB Dual-DVI retail	89,00
PCI-E HD2600XT DDR3 512MB TV/DVI retail	101,90
PCI-E HD2600XT DDR4 256MB Dual-DVI 128bit retail	113,88
PCI-E HD2900Pro 512MB VIVO Dual-DVI retail	289,00
PCI-E HD2900XT 512MB A60C-TVE3 retail	319,00
PCI-E HD2900XT 1GB DDR4 HDMI retail	419,90
PCI-E X1950Pro 256MB AC2 Dual-DVI/TV-Out retail	137,74
PCI-E X1950Pro 256MB Arctic Cooling retail	104,90
PCI-E X1950Pro 256MB Dual-DVI A57C-TD3 retail	135,90
PCI-E X1950Pro 512MB AC2 Dual-DVI retail	119,90
PCI-E X1950Pro 512MB Arctic Cooling Dual-DVI retail	122,54
PCI-E X1950Pro Xtreme 512MB VIVO retail	144,00
PCI-E X1950ProSCS3 256MB Passiv-Silent-Coolingsys retail	128,50
PCI-E X1950ProS)CS3 256MB Passiv-Silent-Coolingsys retail	132,50
PCI-E HD3850 256MB retail	152,32
PCI-E HD3850 PCS 512MB Dual-DVI with Dongle retail	172,55
PCI-E HD3870 512MB retail	208,90
PCI-E HD3870 Extreme 512MB TV/DVI retail	208,25
XpertVision	
PCI-E HD2400Pro Sonic 256MB bis 1GB HDTV retail	36,35
PCI-E HD2400XT Sonic 256MB HDTV retail	52,50
PCI-E HD2600Pro Sonic 256MB HDMI retail	66,00
PCI-E HD2600XT Sonic 256MB HDTV retail	80,92
PCI-E HD2600XT Super 512MB Dual-DVI retail	102,34
PCI-E HD2900XT 512MB Dual-DVI retail	319,45

Video/TV-Karten:

Kworld	
DVB-T320U Hybrid DVBT+Analog Stick retail	49,90
DVB-T355U DVBT USB-Stick ohne Remote control retail	28,99

Grafikkarten nvidia:

Sparkle	
Calibre PCI-E P860(8600GT) 512MB TV/DVI retail	129,90
Calibre PCI-E P880(8800GTS) 640MB OverCl,Edi,TEC FAN retail	335,00
PCI-E 8400GS 256MB TV/DVI Passiv retail	38,90
PCI-E 8500GT 256MB Passive HDTV/HDCP	62,90
PCI-E 8500GT 256MB TV/DVI retail	65,45
PCI-E 8500GT 256MB TV/DVI-I HDTV/HDCP	67,83
PCI-E 8500GT 512MB Passiv HDCP retail	64,55
PCI-E 8500GT 512MB TV/DVI retail	68,50
PCI-E 8600GT 256MBDDR2 TV/DVI retail	81,00
PCI-E 8600GT 256MBDDR3 Dual DVI retail	77,50

Sparkle PCI-E 8800GT 512MB Dual-DVI retail



€ 229,00

PCI-E 8600GT 256MBDDR3 Passive D-DVI TV/ retail	96,90
PCI-E 8600GT 512MBDDR2 TV/DVI retail	81,50
PCI-E 8600GTS 256MB Dual DVI retail	123,90
PCI-E 8600GTS 256MB Passive with Zalmann Cooler retail	140,90
PCI-E 8600GTS 512MB Dual-DVI retail	145,80
PCI-E 8800GT 512MB Passiv CoolPipe retail	234,00
PCI-E 8800GTX 768MB retail	399,00
XpertVision	
PCI-E 8400GS 256MB TV/DVI Active Cooler retail	41,53
PCI-E 8500GT 256MB TV/DVI retail	66,64
PCI-E 8500GT Super 512MB TV/DVI retail	65,50
PCI-E 8500GT Super+ 1GB TV/DVI retail	75,90
PCI-E 8600GT 256MB DDR3 TV/DVI	85,68
PCI-E 8600GTS 256MB TV/DVI 128bit/GDDR3	119,90
PCI-E 8600GTS 512MB TV/DVI 128bit/GDDR3 retail	145,60
PCI-E 8800GT 512MB retail	229,00

Jetzt neu bei uns: Ratenzahlung!

Ab einem Einkaufswert von € 300,- können Sie ab sofort unsere neue unkomplizierte Ratenzahlung in Anspruch nehmen.
Einfacher und günstiger geht es nicht!

Wir sponsern:



Von: Frank Stöwer

Sie wollen die DX-10-Optik auch unter DX 9 zu Gesicht bekommen? Da hätten wir etwas für Sie: unseren Crysis-Nachschlag.





TUNING

Crysis

LICHTSPIELE | Im „Ultra-High-Quality-Modus" beeindruckt **Crysis** dank Beleuchtungstuning mit einer fotorealistischen Optik.

Seit der Veröffentlichung der Demo ist kein Tag vergangen, an dem nicht in Foren sowie Webauftritten der Hardware- und Spielemagazine über **Crysis** berichtet wurde. Einerseits findet man in den Meldungen viele Benchmarks, die helfen, die Performance der eigenen Hardware einzuschätzen. Andererseits stößt man vor allem in den Foren auf hilfreiche Tipps, um beispielsweise die Optik per Konsolenbefehl zu modifizieren oder den versteckten Ultra-High-Quality-Modus zu aktivieren. Wie das geht, erfahren Sie unter anderem in unserem Update.

Für die Leistungsmessung in Eigenregie besitzt **Crysis** erfreulicherweise eine interne Benchmark-Funktion, die bereits in der Demo vorhanden war. Wer die Leistung seines Systems selbst messen möchte, geht so vor: Starten Sie zuerst das Spiel und stellen Sie die gewünschten Settings ein. Verlassen Sie es dann und wechseln Sie im Explorer zu den Ordnern **\bin32** (32-Bit-Betriebssystem) oder **\bin64** (64-Bit-Betriebssystem). Hier finden Sie die Dateien **benchmarkcpu.bat** und **benchmarkgpu.bat**, mit denen Sie die Leistungsmessung aufrufen. Um die Zahl der Durchläufe von vier auf zwei zu reduzieren – das Ergebnis stimmt in der Regel –, öffnen Sie die Dateien **benchmark_cpu.cfg** und **benchmark_gpu.cfg** und stellen die **demo_num_runs = 4** auf **2**. Die Ergebnisse – entscheidend ist der Wert des zweiten Durchlaufs – werden dann in einem Fenster ausgegeben und im **benchmark_gpu.log** und **benchmark_cpu.log** dokumentiert. Die beiden Log-Dateien finden Sie unter **Game\levels\island.**

Alternativ zu den vorgefertigten Benchmark-Sequenzen bietet jeder **Crysis**-Level eine eigene Time-Demo, die Sie mit minimalem Aufwand zur Leistungsmessung nutzen können. Wie das geht, können Sie auf unserer Webseite nachlesen (siehe: Link unter Info). Eine weitere Alternative ist das auf http://crymod.com vorgestellte Crysis-Benchmarking-Tool, das Sie auf der Heft-DVD finden. Dieses Hilfsprogramm erlaubt es Ihnen nicht nur, alle Settings einzustellen, ohne das Spiel aufzurufen.

Crysis: Grafikleistung

- Bei „Sehr Hoch" ist Crysis erst mit einer 8800 GTX spielbar.
- Die 8800 GT ist deutlich schneller als die HD2900 XT.
- Die 7600 GT ist zu schwach für die minimale Qualitätsstufe.

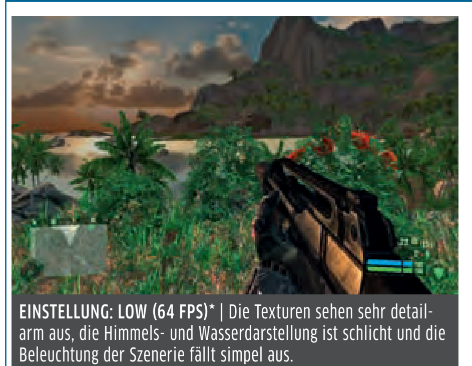
Crysis: Interner GPU-Benchmark 1.280x1.024 kein AA/AF (2. Durchlauf)

BESSER ▶ | Fps — BED. 30 / FLÜSSIG SPIELBAR 40

Grafikkarte	Niedrig	Mittel	Hoch (DX 9)/ Sehr Hoch (DX 10)	Preis
Geforce 8800 Ultra/ 768 MB	118	72	44	530,-
Geforce 8800 GTX/ 768 MB	117	69	39	420,-
Geforce 8800 GTS/ 640 MB	116	52	28	290,-
Geforce 8800 GT/ 512 MB	114	64	34	250,-
Radeon HD2900 XT/ 512 MB	92	43	23	80,-
Radeon X1800 XT/ 512 MB	92	23	11	n.l.
Radeon X1950 Pro/ 256 MB	90	28	13	110,-
Radeon HD3850/ 256 MB	85	40	19	150,-
Geforce 7950 GT/ 512 MB	71	15	11	225,-
Geforce 7800 GT/ 256 MB	47	9	5	n.l.
Geforce 7600 GT/ 256 MB	27	7	2	75,-

Settings: Core 2 Quad @3.33 GHz, 2 GB DDR2-RAM, Vista 32 Bit, FW 169.04 (HQ), Catalyst 7.10 (AI: Standart)

TIPP 1: OPTIK PER SYSTEM.CFG TUNEN



EINSTELLUNG: LOW (64 FPS)* | Die Texturen sehen sehr detailarm aus, die Himmels- und Wasserdarstellung ist schlicht und die Beleuchtung der Szenerie fällt simpel aus.



EINSTELLUNG: MEDIUM (22 FPS)* | Details wie hoch aufgelöste Texturen, Schatten, eine hochwertige Wasserdarstellung und dynamische Beleuchtung überfordern die Einsteigerkarte.



DETAILGRAD PER SYSTEM.CFG (30 FPS)* | Himmel und Wasser sehen besser aus als bei der niedrigsten Einstellung. Dazu kommt ein erhöhter Detailgrad aller Texturen und Schatten.

* Gemessen mit Core 2 Extreme X6800, Geforce 7800 GT, 2 GiB RAM

TIPP 2: DX-10-EFFEKTE UNTER DX 9

Dank Parallax-Occlusion-Mapping (Sehr Hoch) sehen die Bodentexturen noch plastischer aus. Sonnenstrahlen (Sehr Hoch) machen die Optik schöner und realistischer. Die optische Aufwertung kostet allerdings viel Grafikleistung.





Crysis: Level-Performance

- „Insel" stellt die geringsten Anforderungen an die Hardware.
- „Village" und „Rescue" fordern Ihr System am meisten.
- Die Performance unter DX 9 ist generell höher als unter DX 10.

Crysis: Interner Benchmark 1.280x1.024 2x AA/kein AF (2. Durchlauf)

BESSER ▶ | Fps — BED. SPIELBAR: 25

Level	Crysis DX 9, Hoch	Crysis DX 10, Hoch
Island	27	25
Ascension	25	20
Sphere	25	21
Fleet	25	18
Mine	24	21
Ice	23	22
Core	22	18
Village	19	17
Rescue	19	17

Settings: Core 2 Quad @3 GHz, 1x Geforce 8800 GT/512 MiB, Vista x64, Forceware 169.09 (HQ)

Dank Queue-Funktion haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, Messungen mit verschiedenen Einstellungen hintereinander ablaufen zu lassen.

Spieler mit DX-9-Grafikhardware, die bis dato leider auf eine DX-10-Optik verzichten mussten, kommen jetzt mithilfe einer von den Kollegen auf Crysis Online modifizierten system.cfg-Datei ebenfalls in den Genuss erweiterten Parallax-Occlusion-Mappings (Darstellungstechnik, durch die Texturen sehr plastisch erscheinen) und hübscher Sonnenstrahlen. Entpacken Sie dazu die **system.cfg-Datei** von der Heft-DVD in das Crysis-Hauptverzeichnis und benennen Sie die vorhandene Config-Datei um. Starten Sie anschließend das Spiel und überzeugen Sie sich, dass alle Einstellungen im Grafikmenü auf „Hoch" stehen. Die getunte Optik hat allerdings ihren Preis. Wie wir bei Messungen mit einer 8800 GTX feststellten, verringern die erweiterten Details die Performance um ein Drittel.

Falls Ihr Rechner mit einer leistungsstarken Rechenzentrale, aber einer altersschwachen Grafikkarte wie einer Geforce 7900 GS/Radeon X1800 XL bestückt ist, sollten Sie sich beim Tuning nicht auf die zehn wichtigsten Schalter im Grafik-Optionsmemü verlassen. Mit unserem Testsystem (Core 2 Extreme X6800, 2 GB RAM und Geforce 7800 GT) stellten wir fest, dass sich die globalen Einstellungen (Niedrig, Mittel und Hoch) nur bedingt dazu eignen, mit einer Einsteiger-Karte eine möglichst perfekte Optik und spielbare Fps-Raten jenseits von 25 Fps zu erzielen. Hier hilft Feintuning in den Konfigurationsdateien, die wesentlich mehr Einstellungen ermöglichen. Zu diesem Zweck erstellen wir im Crysis-Hauptordner (z. B. **Programme\Electronic Arts\Crytek\ Crysis**) eine Datei namens **System.cfg**, in die wir zuerst den Befehl **con_restricted=0** einfügen. Anschließend geben wir die folgenden Feintuning-Kommandos ein:

- e_shadows = 1
- r_WaterUpdateFactor=0.3
- e_water_tesselation_amount=3
- e_water_tesselation_swath_width=7
- r_WaterReflectionsQuality=1
- q_ShaderWater=1
- q_ShaderMetal=1
- e_sky_type=1 und e_Clouds=1

So legen wir manuell den Detailgrad der Schatten, des Wassers, der Himmelsdarstellung sowie Spiegeleffekte auf Waffen fest (ausführliche Anleitung: siehe Info). Wie die Bilder oben zeigen, erzielen wir damit eine akzeptable Synthese aus Optik und Spielbarkeit (30 Fps im Grafikkarten-Benchmark).

Handarbeit ist auch gefragt, wenn Sie das grafische Qualitätsniveau über die Einstellung „Sehr Hoch" heben wollen. Fans haben herausgefunden, wie Sie mit Konsolenkommandos den versteckten Ultra-High-Quality-Modus freischalten. Mit dessen Optik nahe am Fotorealismus ist **Crysis** auch mit High-End-Hardware unspielbar. Dafür sehen die Lichtspielereien fantastisch aus (siehe Info-Link unten). Um den Mod auszuprobieren, ersetzen Sie die Datei **game.cfg** im Crysis-SP-Ordner unter „My Games" durch die Datei auf der Heft-DVD.

Für Kreative liefern die Macher **Crysis** mit dem Sandbox-2-Editor aus. Daher erfreut sich der Titel großer Beliebtheit bei der Modding-Gemeinschaft. Schon jetzt gibt es im Netz sehr viele Mods. Eine sehr gute Auswahl an zusätzlichen Karten und Assets sowie Tutorials für die Arbeit mit Sandbox 2 finden Sie beispielsweise bei crymod.com. ❑

Info: www.pcgames.de/aid,623970



Silentium PC Nr.8

Intel Quad Core Q6600 2,4GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
Nvidia 650i ultra Mainboard
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GT brandneu
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Armor jr. black

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

999.99

Silentium PC Nr.9

Intel Core 2 Duo 6850 3,0GHz
4096 MB DDR2-667 Mushkin
Nvidia 650i ultra Mainboard
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GF 8800 GTX XFX
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Armor jr. black

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1299.99

Silentium Q6600 Quad 8800GTX 4096

Core 2 Quad Q6600 @ 3,2 GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
SLI Mainboard Mvidia 680i
500 GB Samsung SATA HD 16MB
2x 512MB GeForce 8800 GT SLi
20x Samsung DVD Brenner 203B
700W Be Quiet Netzteil

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1399.95



Silentium E6850 8800Ultra

Core 2 Duo E6850 3.0 GHz 4MB
4096 MB DDR2-667 Mushkin
NVIDIA nF 650i Ultra Mainboard
320 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB Ge Force 8800 Ultra
DVD Samsung 16/48x
20x Samsung DVD Brenner 203B
600W Thermaltake Toughpower
Cooler master Stacker

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1499.99

Garantierter 3D Benchmark

Ab sofort finden Sie online zu allen unseren Gaming PCs einen garantierten Leistungswert unter futuremark 3DMark 06.

Kameleon Option

Wir bieten Ihnen einige Gehäuse in allen Farbtönen nach RAL Farbtabelle an (Lieferzeit beachten). Einige Thermaltake, Silverstone und Coolermaster Gehäuse in verschieden Farben sind ab Lager verfügbar: weiss, rot, caesium.
Wir liefern Ihnen ab Lager ohne Aufpreis unsere Combat Ready Gehäuse (neben schwarz und silber) auch in rot und weiss.
Die Review Seite „Orthy.de - Wissen was läuft“ : „Combat Ready“ - ein Hersteller für Individual-Systeme, die man sich im Shop schön konfigurieren kann, ...allerdings auch in peppigen Farben. Die Verarbeitung ist erstklassig, der Preis liegt für einen 1000€-Rechner nur rund 30 bis 40€ höher als wenn man sich die Komponenten selbst kauft. Man bekommt dafür aber auch einen „3-Jahre-Abholservice“ und 5 Jahre Garantie.“

Kompetenz

Wir sind seit 1995 gerne für unsere Kunden da!

Silentium PC Nr.12

Intel Quad Core Q6600 @ 3,2GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 680i SLI Board XFX
500 GB Samsung SATA HD 16MB
2x 768 MB GeForce 8800 GTX XFX
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Shark mod by OC TEAM

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1999.99

Silentium PC Nr.13

Intel Quad Core QX6850 @ 3,0GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
ASUS P5B-E SLI Mainboard
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GeForce 8800 GTX XFX
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Shark mod by OC TEAM

60 Monate Garantie
einzigartige 3D Gamer Upgrade Garantie auf CPU,RAM und Grafik, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht

2199.99

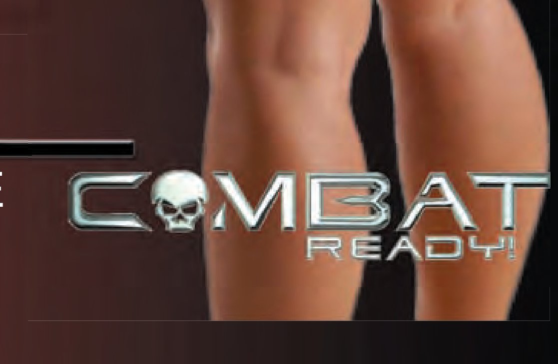
HIGH END PC MANUFAKTUR!

8 48-0

inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandversand!

COMBAT-READY.DE

Besuchen Sie auch unser Forum - inkl. Kaufberatung und Tips.



CALL OF DUTY 4

Technik-Check

Von: Frank Stöwer

Sind die Hardware-Anforderungen im Vergleich zum Vorgänger drastisch gestiegen? Wir geben Aufschluss.

Da die von Infinity Ward aufgebohrte Engine perfekt mit Zweikern-CPUs skaliert (100 Prozent Leistungsgewinn), sollte eine solche Rechenzentrale in Ihrem PC stecken. Ein Mittelklassemodell wie ein Athlon X2 6000+/Core 2 Duo E6600 reicht allerdings aus. Wer die Optik mit hohen Auflösungen, Kantenglättung und anisotropem Texturfilter aufwerten will, kommt um eine Grafikkarte der Oberklasse wie eine Geforce 8800 GT/HD2900 XT nicht herum. Langen Ladezeiten und Nachladerucklern machen Sie mit 2 GB Speicher den Garaus. ❑

Call of Duty 4

- In 1.280x1.024 sind die 8800 GT und GTS schneller als die HD3870.
- HD2600 XT und 8600 GTS sind leistungsstärker als die 7950 GT.
- Die X1950 Pro und die 7950 GT sind zu schwach für alle Details.

Legende: 1.024x768, kein AA/AF | 1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF | Minimum-Fps

Call of Duty 4: VGA-Benchmark (Akt 1: Der Sumpf), Fraps 2.9.2

BESSER ▶ | Fps (0–60; BED. SPIELBAR ab 20, FLÜSSIG SPIELBAR ab 35)

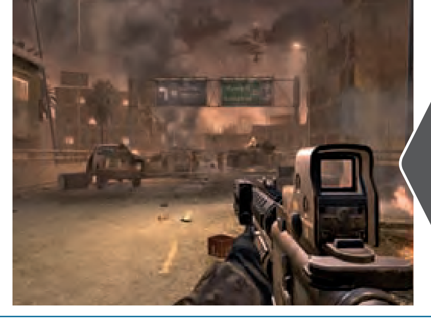
Grafikkarte	1.024x768, kein AA/AF	1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF	Preis
Radeon HD3870/512 MB	54 (+59%)	34 (+89%)	220,-
Geforce 8800 GTS/640 MB	47 (+38%)	37 (+106%)	290,-
Geforce 8800 GT/512 MB	47 (+38%)	34 (+89%)	250,-
Radeon HD2900 XT/512 MB	44 (+29%)	31 (+72%)	310,-
Radeon HD 3850/512 MB	44 (+29%)	22 (+22%)	120,-
Geforce 8600 GTS/256 MB	34 (Basis)	18 (Basis)	800,-
Radeon HD2600 XT/256 MB	32 (-6%)	14 (-22%)	110,-
Radeon X1950 Pro/256 MB	31 (-9%)	20 (+11%)	225,-
Geforce 7950 GT/512 MB	29 (-15%)	19 (-6%)	180,-
Geforce 7600 GT/256 MB	19 (-44%)	10 (-44%)	75,-

Settings: X2 6000+, 2 GB DDR-RAM, Uli M1697, WinXP SP2, Forceware 169.09 (HQ), Catalyst 7.11 (A.I. default)

DIE RICHTIGEN EINSTELLUNGEN FÜR IHR SYSTEM

EINSTELLUNGEN:

Grafikmodus/Anti-Aliasing:	1.024x768/Aus
Zwei Grafikkarten/Schatten:	Ja/Ja
Specular Map/Tiefenschärfe:	Ja/Nein
Leuchten/Anzahl dynamischer Lichter:	Nein/Gering
Weiche Rauchkanten/Ragdoll:	Nein/Nein
Einschusslöcher/Modeldetail:	Nein/Normal
Wasserdetail/Zahl der Gefallenen:	Normal/Winzig
Texturfilter:	Trilinear, AF im Treiber deaktivieren!
Texturqualität/Texturauflösung:	Manuell/Hoch
Normal-/Specular-Map-Auflösung:	Hoch/Hoch



DETAILREDUKTION | Für ein flüssiges Shooter-Vergnügen in allen Details ist diese Hardware zu schwach. Die Grafik ist trotzdem noch recht akzeptabel.

SYSTEMKONFIGURATION

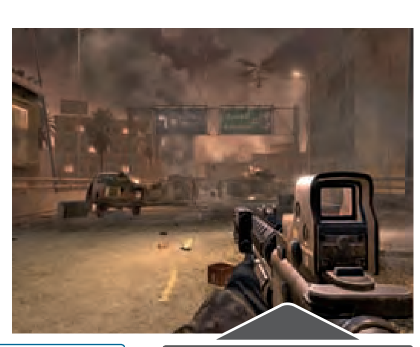
- **PROZESSOR:** Athlon 64 X2 3800+
- **GRAFIKKARTE:** Radeon X1950 Pro
- **ARBEITSSPEICHER:** 1 GB RAM



EINSTELLUNGEN:

Grafikmodus/Anti-Aliasing:	1.280x1.024/2x
Zwei Grafikkarten/Schatten:	Ja/Ja
Specular Map/Tiefenschärfe:	Ja/Ja
Leuchten/Anzahl dynamischer Lichter:	Ja/Normal
Weiche Rauchkanten/Ragdoll:	Ja/Ja
Einschusslöcher/Modeldetail:	Ja/Normal
Wasserdetail/Zahl der Gefallenen:	Normal/Riesig
Texturfilter:	Trilinear, 8:1 AF im Treiber einstellen!
Texturqualität/Texturauflösung:	Manuell/Extra
Normal-/Specular-Map-Auflösung:	Extra/Extra

HIGH-END-OPTIK | Die 8800 GT hat nicht nur genügend Leistung für alle Details. Auch 2x FSAA und 8:1 AF sind für diese Karte kein Problem.



SYSTEMKONFIGURATION

- **PROZESSOR:** C2D E6600/X2 6000+
- **GRAFIKKARTE:** Geforce 8800 GT
- **ARBEITSSPEICHER:** 2 GB RAM



LEISTUNGSCHECK

Spielbarkeit: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

***Qualitätsmodus:** Im Treibermenü sind eine zweifache Kantenglättung und ein 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

PROZESSOREN / GRAFIKKARTEN	Details	Geforce 6600 GT, Geforce 8500 GT, Radeon X800 Pro, Radeon X1650 Pro – 800x600	1.024x768	Geforce 6800 GT/Ultra, Geforce 7600 GT, Radeon X1600 XT, Radeon X1800 GTO/XL – 1.024x768	1.280x1.024	Geforce 7900/7950 GT, Geforce 8600 GTS, Radeon X1900 XT/Radeon X1950 GT/Pro, Radeon 3850 – 1.024x768	1.280x1.024	Geforce 7900 GTX, Geforce 8800 GTS/GT/GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, Radeon X2900 XT/3870 (Qualitätsmodus*) – 1.024x768	1.280x1.024
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 3 GHz oder Athlon XP 3000+/64 3000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab Core 2 Duo E6320 oder Athlon 64 X2 5000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 6000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM

256 MB (Unzumutbar)	512 MB (Unzumutbar)
1 GB (Akzeptabel)	2 GB (Optimal)

Eine Zweikern-CPU und 2 GB RAM sind ein Muss. Wer auf hohe Auflösungen und einen hohen Grad an FSAA/AF verzichten kann, dem reicht bereits ein 3D-Beschleuniger der Mittelklasse wie eine Geforce 8600 GTS oder die neue HD3850. Aktivieren Sie auf jeden Fall die Option „Zwei Grafikkarten", auch wenn nur eine Karte in Ihrem PC steckt.

TUNING

Wichtige Tipps

TIPP 1

DIE SPECULAR MAPS AUSSCHALTEN



◀ **GLÄNZEND** | Fällt Licht auf Metallteile, etwa die Rotorblätter des Hubschraubers (1) oder Ihre Waffe (2), wird dieses reflektiert. Um diesen Effekt darzustellen, kommen sogenannte Specular Maps zum Einsatz, die über die Grundtextur gelegt werden.

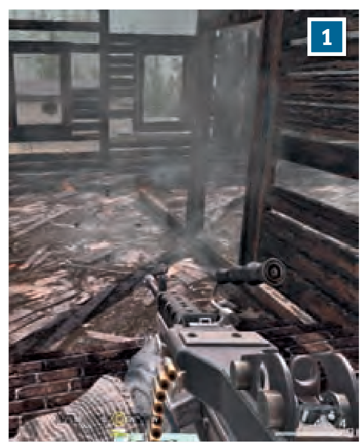
▶ **STUMPF** | Die höchste Leistungssteigerung von 39 Prozent (gemessen mit: Athlon 64 X2 4200+, Geforce 7900 GT, 1 GB RAM) erzielen Sie, wenn Sie auf die Glanztexturen verzichten. Objekte aus Metall sehen dann allerdings sehr unrealistisch aus (3/4).



TIPP 2

WEICHE RAUCHKANTEN DEAKTIVIEREN

Eine detaillierte Rauchdarstellung (1) – ein Markenzeichen der **Call of Duty**-Titel – bedeutet Schwerstarbeit für Ihre Grafikkarte. Wer mit einer Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT oder einer schwächeren Karte spielt, muss mit harten Rauchkanten (2) vorlieb nehmen. Das erhöht die Gesamtleistung um bis zu 22 Prozent.





TIPP 3

TEXTUREINSTELLUNGEN VERRINGERN

Ein probates Tuning-Mittel ist die Reduktion der Auflösung der Texturen, der Specular Maps und der Normal Maps. Wer im Menü „Textureinstellungen" statt „Extra" nur „Hoch" auswählt, kann die Framerate um bis zu 22 Prozent steigern. Dabei verschlechtert sich die Grafik nur geringfügig, denn Texturen mit einer verringerten Auflösung (2) sehen insgesamt etwas unschärfer aus als ihre extrem hoch aufgelösten Pendants (1).



TIPP 4

OHNE DYNAMISCHE SCHATTEN SPIELEN

Wer mit einem schwachen 3D-Beschleuniger (Geforce 6600 GT/Radeon X1650 Pro) um jedes einzelne Bild pro Sekunde kämpft, sollte alle dynamischen Schatten (1/2) ausgeschaltet lassen. Das Spiel verliert dadurch deutlich an Atmosphäre (3/4). Dafür stieg die Fps-Rate bei unserem Test-PC (siehe Tipp 1) um bis zu 17 Prozent.







INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR NINE POINT www.ninepoint.de


Quad Xtreme FX99 HD
999,-
ab 25,- mtl.*
AMD Phenom 64
AMD Quad Core Xtreme
Phenom 9500 @ FX99 (bis zu 4x 3,0 GHz)
ATI Radeon HD 3870
Radeon HD 3870 512 MB
4 GB Arbeitsspeicher
2 GB DDR2-800 + 2 GB Flash ReadyBoost
500 GB S-ATA II
500 GB S-ATA II Festplatte 7.200 U/min.
20x DVD-Brenner S-ATA
RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
AMD 770 Mainboard
AMD 770 Chipsatz
... wirst Du stehen?
ATI Radeon GRAPHICS
ATI Radeon
HD 3870



INFEKTIONSGEFAHR | Elektronische Schädlinge sind auch während des Spielens aktiv. Ein Virenscanner mit geringem Ressourcenverbrauch hilft.

TEST

Virenscanner 2008

Von: Marco Albert

Fast alle Hersteller von Sicherheitssoftware haben ihre 2008er-Versionen im Handel. Wir zitieren zehn Produkte ins PC-Games-Testlabor.

WAS IST?

- **ITW-LISTE**
  „In The Wild", die Wildlist-Organisation legt eine Liste mit Schädlingen an, die aktuell im Umlauf sind.
- **LAUFZEITKOMPRIMIERUNG**
  Wird von Würmern verwendet, um die Dateigröße zu reduzieren. Der Code wird erst im RAM entpackt.
- **OLE**
  Object Linking Embedding (Microsoft-Standard). Dient zum Einbinden von Elementen im Office.

Die Bedrohungslage durch elektronische Schädlinge hat sich seit dem letzten Jahr kaum geändert: Viren, Trojaner und andere Malware werden fast im Stundentakt unters Volk gebracht. Hacker haben es mittlerweile sogar oft auf Zugangsdaten von Spielen wie World of Warcraft abgesehen, da sich damit viel Geld verdienen lässt. Wir empfehlen deshalb dringend, auch auf dem Spielerechner einen Virenscanner mit Wächter einzusetzen. Die Leistungsverluste sind nach unseren Messungen oft nur gering. Inzwischen bieten die Hersteller von Sicherheitssoftware sogar Virenscanner mit Zusatzfunktionen wie Back-up und System-Tuning an. Um Ihnen zu zeigen, was die neueste Generation der virtuellen Schädlingsbekämpfer wirklich leistet, nehmen testeb wir zehn Produkte. Dabei erledigt das renommierte Testlabor AV-Test aus Magdeburg die Erkennungstests für uns. Zusätzlich prüfen wir den Ressourcenverbrauch der Virenscanner mit dem bekannten Spiel Anno 1701.

Die Firma G-Data setzt mit dem Antivirus 2008 erneut auf zwei Virenscanner-Engines, allerdings wurde der Name Antivirenkit in Antivirus 2008 geändert. Die beiden Antivirusmodule sorgen für hundertprozentige Erkennungsraten bei ITW-Viren (Schädlinge, die aktuell im Umlauf sind) und eingebetteten OLE-Objekten (MS Office). Zoo-Malware (fast 600.000 Viren, die nur noch selten im Umlauf sind) und Ad- sowie Spyware (24.509 Elemente) werden fast zu 100 Prozent ausfindig gemacht. Von den 2.505 komprimierten Programmdateien erfasst Antivirus 2008 85 Prozent.

Eine gute heuristische Erkennung sorgt dafür, dass auch unbekannte Viren im System gefunden werden, durch die ausführliche Überwachung der Windows-Registry haben Sie einen zusätzlichen Schutz. Allerdings gibt es dadurch auch Meldungen über harmlose Änderungen im System. Das Kopieren von 10.000 Dateien (1,9 GB) dauert mit 1:18 Minuten lang und auf eine Karte im Spiel Anno 1701 müssen Sie fast 20 Sekunden warten (10 Sekunden Ladezeit ohne Virenscanner). Für den Testsieg reicht es diesmal nicht ganz, aber dafür landet der G-Data Antivirus 2008 auf einem guten zweiten Platz.

Die Menüs des F-Secure Anti-Virus 2008 haben sich im Vergleich zum Vorgänger kaum geändert, alles ist übersichtlich und am gewohnten Platz. Die vier Antiviren-Engines (AVP, Libra, Orion und Draco) sorgen für hohe Erkennungsraten. Aus der Wildlist-Malware (Stand: August 2007) wird kein Schädling übersehen. Die Ad- und Spyware-Erkennung erfuhr weitere Verbesserungen und liegt jetzt bei 86 Prozent. Von den getesteten Schädlingen, die sich per Laufzeitkomprimierung verstecken, entdeckt die Software 82 Prozent. Zudem überwacht sie alle Prozesse auf ihr Verhalten, so soll der PC auch vor unbekannten Bedrohungen geschützt sein.

Sehr positiv ist zu vermerken, dass Anti-Virus 2008 kaum Fehlalarme meldet. Die Systembelastung des Scanners ist recht hoch, das Kopieren von 10.000 Dateien (1,9 GB) dauert 1:12 Minuten – 105 Prozent länger als bei einem System ohne Virenscanner. Auch die Anno 1701-Karte wird mit 30 Sekunden nur langsam geladen. Die CD des F-Secure Anti-Virus 2008 ist mit einem Notfallsystem ausgestattet. Damit lässt sich booten und der PC nach Viren durchsuchen. Aktuell

werden Windows XP und Vista lediglich in der 32-Bit-Variante (x86) unterstützt. Trotzdem ist F-Secure Anti-Virus 2008 ein guter Virenscanner, für Spieler allerdings nicht die erste Wahl.

Der Panda Antivirus 2008 ist – wie auch die Vorgängerversion – genügsam im Ressourcenverbrauch: Mit nur 36 Sekunden lassen sich die 10.000 Dateien (1,9 GB) sehr schnell kopieren. Eine Anno 1701-Spielkarte startet in 18 Sekunden – das ist 80 Prozent langsamer als auf dem System ohne Scanner. Das Aufspüren aller ITW-Schädlinge meistert Panda Antivirus 2008 mit 100 Prozent sehr gut, auch die Erkennungsrate von 93 Prozent für Zoo-Malware ist gut. Von den 24.509 getesteten Ad- und Spyware-Programmen erkennt Antivirus 2008 immerhin noch 88 Prozent. Es werden auch alle getesteten Archive unterstützt, nur passwortgeschützte Dateien meldet das Programm nicht. Die Erkennung von laufzeitkomprimierten Würmern ist nur befriedigend. Mit eingebetteten OLE-Objekten (MS Office) hat Panda Antivirus 2008 hingegen keine Probleme. Dem Scanner fehlt die Schutztechnik Truprevent, die auch unbekannte Schädlinge ausfindig machen soll. Das Panda-Produkt ist im Vergleich zu den anderen Pendants im Test ressourcenschonend. Spieler dürfen zum Panda Antivirus 2008 greifen.

Neben dem für Privatpersonen kostenlosen Virenscanner Avast Home Edition bietet Alwil Software auch ein Vollpreisprodukt an. Avast Professional Edition bietet gegenüber der Home Edition schnellere Update-Downloads, mehr Funktionen im Menü und einen Skript-Blocker. Die Erkennungsleistung ist bei beiden Versionen gleich. Die Professional Edition findet Schädlinge der ITW-Liste ohne jegliche Probleme, zudem werden alle getesteten Dateiarchive unterstützt. Zoo-Malware wird zu 96 Prozent erkannt, Ad- und Spyware zu 98 Prozent. Schwächen zeigt der Scanner bei laufzeitkomprimierten Schädlingen (47 Prozent) und bei eingebetteten OLE-Objekten (53 Prozent). Die Systembelastung durch Avast Professional Edition ist gering, das Kopieren von 10.000 Dateien dauert 47 Sekunden. Gegenüber einem System ohne Virenscanner ist das eine Verschlechterung von 34 Prozent. Die Anno 1701-Map lädt das Spiel mit installiertem Virenscanner zügig. Avast Professional Edition ist nur für Unternehmen interessant, Spieler sollten zur Home Edition greifen und können dadurch eine Menge Geld sparen.

Die Installations-CD von Kaspersky Anti-Virus Personal 7.0 bietet kein Notfallbetriebssystem und auch im Programm können Sie keine entsprechenden Medien erstellen. Sollte Windows nicht mehr starten, müssen Sie auf eine Alternative wie die Knoppix-DVD, die jeder DVD-Ausgabe unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware beiliegt, zurückgreifen. Anti-Virus Personal 7.0 entdeckt alle ITW-Schädlinge und auch 95 Prozent der Zoo-Malware. Die Ad- und Spyware-Erkennung ist nun – im Vergleich zur Version 6.0 – deutlich besser und liegt bei 86 Prozent. Elektronische Übeltäter, die sich per Laufzeitkomprimierung tarnen, werden nicht immer gefunden. Der Ressourcenverbrauch ist mit 1:09 Minuten (10.000 Dateien) und 28 Sekunden (Spielkarte laden) zu hoch. Alles in allem ist Kaspersky Anti-Virus Personal 7.0 ein guter Virenscanner.

Norton Antivirus 2008 findet alle weit verbreiteten Viren (ITW). Von den knapp 600.000 Zoo-Malware-Viren spürt er immerhin 85 Prozent auf. Deutlich schlechter als im letzten Jahr ist die Ad- und Spyware-Erkennung: Nur noch 67 Prozent der 24.667 Programme werden als Spionagesoftware gemeldet. Kein Problemkind mehr sind laufzeitoptimierte Würmer: Die 2008er-Version findet dank der aktuellen Technik etwa 80 Prozent der Schädlinge. Die Erkennung von Viren in Office-Dokumenten liegt wie auch bei Version 2007 unter 65 Prozent. Mit 1:22 Minuten für die Kopierzeit von 10.000 Dateien (On Access) und 19 Sekunden Ladezeit einer Anno 1701-Karte ist Antivirus 2008 nicht gerade genügsam beim Ressourcenverbrauch. Mit Norton Antivirus 2008 bekommen Sie einen soliden Schutz für den PC. Für Spieler gibt jedoch es bessere Alternativen.

Einen kostenlosen Scanner haben wir dieses Jahr leider nicht im Vergleich. Aus diesem Grund testen wir den Virenscanner Antivir Personal Edition Premium von Avira. Gegenüber der Classic-Version bietet diese Software Schutz vor Spy- und Adware, schnelle Updates und POP3-Unterstützung.

Vergleich: Ladezeiten

- Bitdefender 2008 lädt im Spielemodus am schnellsten.
- Mit Kaspersky und F-Secure haben Sie lange Wartezeiten.
- Mit Avira müssen Sie 24 Sekunden auf den Spielstart warten.

Ladezeit Spielstand — Anno-1701-Speicherstand (BESSER ◄ | Sek.)

Produkt	Sek.	Preis
Ohne Virenscanner	10 (Basis)	-
Bitdefender Antivirus 2008	13 (+28%)	ca. 20,-
Norman Virus Control Plus	16 (+61%)	ca. 60,-
Alwil Softw. Avast Prof. Ed.	16 (+62%)	ca. 40,-
Norton Antivirus 2008	18 (+79%)	ca. 40,-
Panda Antivirus 2008	18 (+82%)	ca. 30,-
Mcafee Viruscan Plus 2008	19 (+94%)	ca. 40,-
G-Data Antivirus 2008	20 (+96%)	ca. 40,-
Avira Antivir Pers. Ed. Prem.	24 (+142%)	ca. 20,-
Kaspersky Anti-Virus Pers. 7.0	28 (+178%)	ca. 30,-
F-Secure Anti-Virus 2008	30 (+202%)	ca. 30,-

Settings: Intel E6850, Nvidia Geforce 8800 GTX, 2 GB Arbeitsspeicher, Windows Vista

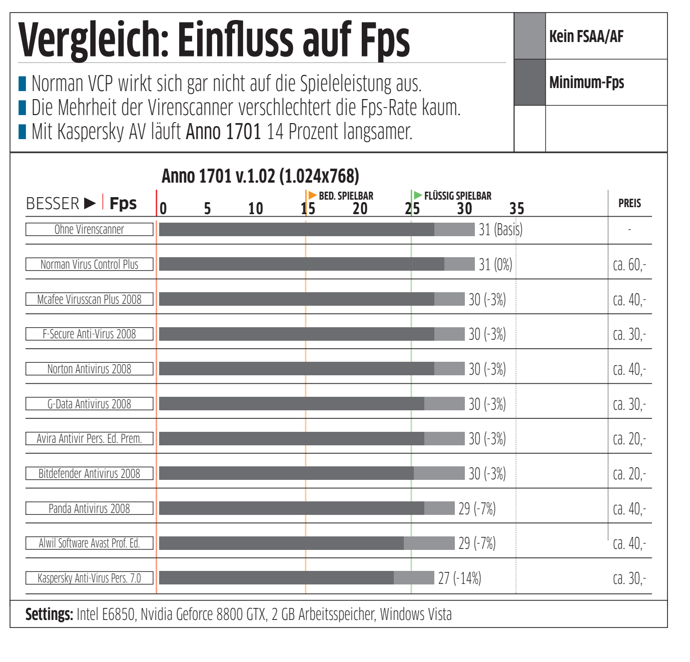
Vergleich: Kopierzeit

- Panda Antivirus 2008 erhöht die Zeit nur um 3 Prozent.
- Mit Mcafee und Bitdefender braucht der PC am längsten.
- Norman, Norton, Avira und Avast sind noch akzeptabel.

Kopierzeit 10.000 Dateien — Windows Vista (BESSER ◄ | Sek.)

Produkt	Sek.	Preis
Ohne Virenscanner	35 (Basis)	-
Panda Antivirus 2008	36 (+3%)	ca. 40,-
Norman Virus Control Plus	42 (+20%)	ca. 60,-
Norton Antivirus 2008	43 (+23%)	ca. 40,-
Avira Antivir Pers. Ed. Prem.	45 (+29%)	ca. 20,-
Alwil Software Avast Prof. Ed.	47 (+34%)	ca. 40,-
Kaspersky Anti-Virus Pers. 7.0	69 (+97%)	ca. 30,-
F-Secure Anti-Virus 2008	72 (+106%)	ca. 30,-
G-Data Antivirus 2008	78 (+123%)	ca. 30,-
Mcafee Viruscan Plus 2008	82 (+134%)	ca. 40,-
Bitdefender Antivirus 2008	100 (+186%)	ca. 20,-

Settings: Intel E6850, Nvidia Geforce 8800 GTX, 2 GB Arbeitsspeicher, Windows Vista

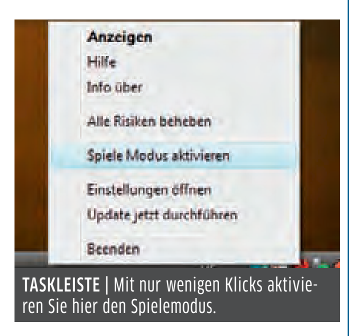


VIRENSCANNER UND SPIELE

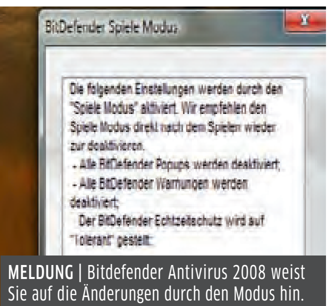
Der Bitdefender Antivirus 2008 bietet einen speziellen Spielemodus an.

Wenn Sie in der Taskleiste auf das Symbol des Bitdefender Antivirus 2008 klicken, ist im Kontextmenü die Option „Spiele Modus aktivieren" wählbar. Das versetzt den Virenscanner in einen speziellen Modus: Es werden keine Pop-up-Meldungen mehr angezeigt und Warnungen sind ausgeschaltet. Zusätzlich stellt die Software den Echtzeitschutz auf „Tolerant". Dadurch überprüft der Virenscanner nicht mehr alle Dateien, was für einen sehr niedrigen Ressourcenverbrauch sorgt. Dies wirkt sich nach unseren Tests wiederum positiv auf die Ladezeiten von Spielen aus. Bei einem modernen Rechner messen wir keine Verbesserung der Fps-Werte durch den Spielemodus.

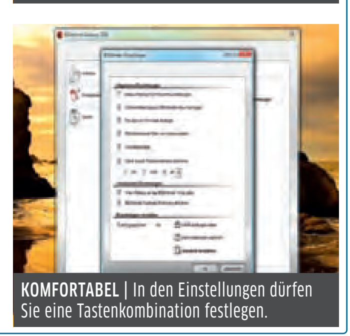
Nach dem Spiel sollten Sie die Funktion im Bitdefender Antivirus 2008 wieder abschalten, damit das System besser geschützt wird. Um den Spielemodus schnell an- und auszuschalten, lässt sich unter „Einstellungen" – „Erweitert" eine Tastenkombination festlegen.



TASKLEISTE | Mit nur wenigen Klicks aktivieren Sie hier den Spielemodus.



MELDUNG | Bitdefender Antivirus 2008 weist Sie auf die Änderungen durch den Modus hin.



KOMFORTABEL | In den Einstellungen dürfen Sie eine Tastenkombination festlegen.

Die Ad- und Spyware-Erkennung ist mit nahezu 100 Prozent gut bis sehr gut – nur 127 Störprogramme gehen durch die Lappen. Schädlinge in der freien Wildbahn (ITW) machen dem Scanner keinerlei Probleme. Zoo-Viren findet er mit 99 Prozent Erkennungsrate fast alle. Lediglich ausreichend schneidet Avira Antivir Personal Edition Premium bei der Erkennung von laufzeitkomprimierten Würmern ab. Innerhalb von nur 45 Sekunden lassen sich die 10.000 Dateien schnell kopieren. Falls Ihnen auch die 20 Euro für den guten Virenscanner zu viel sind, laden Sie als Privatperson Antivir Personal Edition Classic kostenlos von der Avira-Homepage (www.avira.de) herunter. Dann müssen Sie aber auf Ad- und Spyware-Erkennung verzichten und Werbefenster in Kauf nehmen.

Seit 2007 bietet Mcafee keinen reinen Virenscanner mehr an. Das kleinste Paket mit der Bezeichnung Virusscan Plus beinhaltet eine Personal Firewall. Wir haben trotzdem nur den Virenscanner getestet. Schädlinge der ITW-Liste werden alle entdeckt. Die Erkennungsrate bei Ad- und Spyware liegt nur bei 67 Prozent. Mcafee hat nach zwei Jahren immer noch keine Unterstützung für selbstentpackende ACE-Dateien nachgerüstet. Die 10.000 Testdateien sind innerhalb 01:22 Minuten kopiert, das ist mehr als doppelt so lang wie ohne Schädlingsbekämpfer. Spieler sind mit dem Virenscanner Mcafee Virusscan Plus 2007 nicht gut bedient.

Die Viren der ITW-Liste erkennt der Norman Virus Control Plus, allerdings lassen sich nur 14 der 23 getesteten Archivformate nach Schädlingen durchsuchen. Die verwendete Sandbox-Technik schützt vor unbekannten Bedrohungen. Eine Verhaltensanalyse oder Systemüberwachung fehlt Virus Control Plus. Zurzeit können Sie den Virenscanner nur auf Windows XP einsetzen, da das Antispyware-Modul Windows Vista noch nicht unterstützt. ❑

FAZIT: VIRENSCANNER

Der Vergleichstest zeigt, dass Sie Ihren Rechner schon für rund 20 Euro schützen können. Die teureren Virenscanner bieten keine bessere Erkennungsleistung und sind zudem für Spieler nicht besser geeignet. Bitdefender Antivirus 2008 erringt knapp vor G-Data Antivirus 2008 den Testsieg.

VIREN-SCANNER

Platzierung:	Platz: 1	Platz: 2	Platz: 3	Platz: 4	Platz: 5
	TOP-PRODUKT 02/2008 1,60				
Produkt	**Bitdefender Antivirus 2008**	**Antivirus 2008**	**Anti-Virus 2008**	**Anti-Virus Personal 7.0**	**Antivirus 2008**
Programmversion	11.0.0.13	18.0.7227.533	6.80.2610.0	7.0.0.119	3.00.00
Engine-/Signaturversion	7.15359	17.9127 (Engine A), 17.406 (Engine B)	7.00.171 (AVP), 2.04.01 (Libra), 1.02.37 (Orion), 1.00.35 (Draco)	n/a	2.1.29.0
Hersteller (Webseite)	Softwin (www.bitdefender.de)	G-Data (www.gdata.de)	F-Secure (www.f-secure.de)	Kaspersky (www.kaspersky.de)	Panda (www.panda-software.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 19,95 (für 3 PCs)/sehr gut	€ 29,95/befriedigend	€ 29,95/gut	€ 29,95/gut	€ 39,95/gut
Ausstattung (20 Prozent)	**1,67**	**1,67**	**2,00**	**1,67**	**2,00**
Update-Berechtigung	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr
Betriebssystem	Win XP SP 2 (32/64 Bit), Vista (32/64 Bit)	Win XP SP 2 (32/64 Bit), Vista (32/64 Bit)	Win XP SP 2 (32 Bit), Vista (32 Bit)	Win XP SP 2 (32/64 Bit), Vista (32/64 Bit)	Win XP SP 2 (32/64 Bit), Vista (32/64 Bit)
Dokumentation/Sprache	Handbuch/Deutsch	Handbuch/Deutsch	Handbuch/Deutsch	Handbuch/Deutsch	Kurzanleitung/Deutsch
Eigenschaften (20 Prozent)	**1,18**	**1,35**	**2,43**	**3,35**	**2,60**
Bootfähige CD	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja
Notfallmedien erstellbar	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein
Kosten Lizenzverlängerung	€ 19,95	€ 25,-	€ 17,95	€ 26,90	€ 29,95
Leistung (60 Prozent)	**1,71**	**1,71**	**1,80**	**1,80**	**2,20**
Virenerkennung ITW (On Demand)	100,0 Prozent	100,0 Prozent	100,0 Prozent	100,0 Prozent	100,0 Prozent
Virenerkennung ITW (On Access)	100,0 Prozent	100,0 Prozent	100,0 Prozent	100,0 Prozent	100,0 Prozent
Zoo-Malware	96,7 Prozent	99,5 Prozent	94,5 Prozent	94,8 Prozent	93,1 Prozent
Ad- und Spyware	99,1 Prozent	99,4 Prozent	85,8 Prozent	85,9 Prozent	88,3 Prozent
Unterstützung Archive	95,8 Prozent	100,0 Prozent	95,8 Prozent	100,0 Prozent	95,8 Prozent
Komp. Programmdateien (16/32 Bit)	77,6 Prozent	85,2 Prozent	82,5 Prozent	81,8 Prozent	72,0 Prozent
Eingebettete OLE-Objekte (MS Office)	100,0 Prozent	100,0 Prozent	100,0 Prozent	100,0 Prozent	100 Prozent
Passwortgeschützte OLE-Objekte	83,3 Prozent	83,3 Prozent	83,3 Prozent	83,3 Prozent	83,3 Prozent
Outbreak-Reaktionszeit	ca. 0 bis 2 Stunden	ca. 0 bis 2 Stunden	ca. 2 bis 4 Stunden	ca. 0 bis 2 Stunden	ca. 6 bis 8 Stunden
Heuristik & Sandbox	Viele Funde mit B-HAVE	Gute heuristische Erkennung	Normale heuristische Erkennung	Normale heuristische Erkennung	Normale heuristische Erkennung
Verhaltensanalyse & Systemüberw.	Ausführliche Überwachung der Registry	Ausführliche Überwachung der Registry	Gute verhaltensbasierte Erkennung	Ausführliche Überwachung d. Registry	Truprevent nicht enthalten
Fehlalarmanfälligkeit	Alle Änderungen werden gemeldet	Harmlose Änderungen werden gemeldet	Kaum Fehlalarme	Harmlose Änderungen werden gemeldet	Kaum Fehlalarme
Kopierzeit 10.000 Dateien (On Access)*	01:40 Minuten	01:18 Minuten	01:12 Minuten	01:09 Minuten	00:36 Minuten
Ladezeit Anno-1701-Speicherstand*	26,1 Sekunden (12,8 Sekunden)	19,6 Sekunden	30,2 Sekunden	27,8 Sekunden	18,2 Sekunden
FAZIT	Wertung: **1,60** + Erkennungsraten + Bootfähige CD + Spielemodus	Wertung: **1,63** + Erkennungsraten + Updatehäufigkeit + Bootfähige CD	Wertung: **1,97** + Archiv-Unterstützung + Reaktionszeit + Kaum Fehlalarme	Wertung: **2,3 4** + Office-Unterstützung − Keine Notfallmedien − Lange Ladezeiten	Wertung: **2,24** + Ressourcenschonend + ITW-Erkennung − Laufzeitkomprimierung

* Ohne Virenscanner 0:35 Minuten/10 Sekunden

EMPFEHLUNG DER REDAKTION: SOFTWIN BITDEFENDER ANTIVIRUS 2008

Gute Erkennungsraten und natürlich die neue Spielemodus-Option machen den Bitdefender Antivirus 2008 zum Favoriten für Spieler.

Softwin bietet mit dem Bitdefender Antivirus wie in den Jahren zuvor einen guten bis sehr guten Virenscanner an. Dank der Funktion B-HAVE (Behavioral Heuristic Analyzer in Virtual Environments) erkennt der Virenscanner auch Schädlinge, deren Signatur nicht vorliegt. Zusätzlich wird die Windows-Registrierung überwacht und jede Änderung erfordert eine Bestätigung vom Anwender. Zudem liefert Softwin innerhalb von zwei Stunden ein Signatur-Update, sobald ein neuer Virus entdeckt wurde.

RAPPORT | Sobald Schädlinge entdeckt wurden, entscheiden Sie, was damit geschehen soll.

Nochmals verbessert wurde diesmal die Erkennung von Ad- und Spyware, sie liegt jetzt über 99 Prozent. In den Disziplinen Virenerkennung ITW und eingebettete OLE-Objekte (MS Office) meldet der Bitdefender 2008 alle Schädlinge. Der Scanner kann zwar alle getesteten Archive durchsuchen, informiert aber nicht, wenn eine komprimierte Datei passwortgeschützt ist. Zusätzlich haben wir den Bitdefender 2008 auf 586.075 Viren losgelassen, die nicht mehr im Umlauf (Zoo-Malware) sind. Der Schädlingsbekämpfer erkennt immerhin 571.556 (99 Prozent) davon. Schwächen zeigt der Scanner bei laufzeitoptimierten Schädlingen: Es werden nur 78 Prozent der 2.941 getesteten Laufzeitpacker gemeldet.

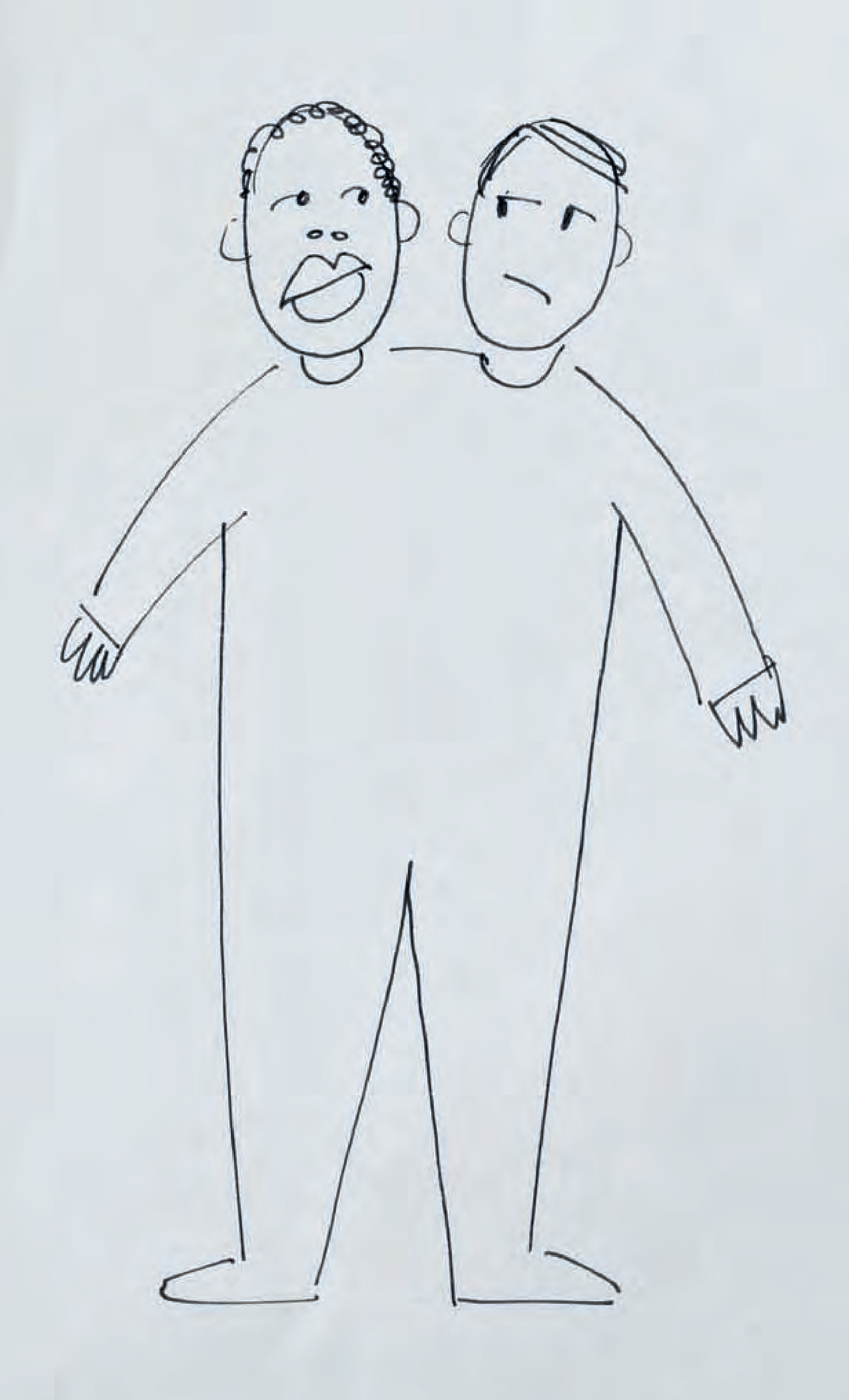
Läuft Bitdefender 2008 ganz normal, lädt die **Anno 1701**-Karte in 26 Sekunden. Wenn wir allerdings den Spielemodus aktivieren, sind es nur noch 13 Sekunden – sehr gut. Überraschend hoch ist dagegen die Kopierzeit der 10.000 Dateien (1,9 GB): Sie erhöht sich von 35 Sekunden auf 1:40 Minuten (185 Prozent). Auf die Fps-Zahlen im Aufbau-Strategiespiel **Anno 1701** wirkt sich die Anwendung des Spielemodus nicht aus.

Preis: € 19,95 ■ **Preis-Leistung:** Sehr gut ■ **Gesamtnote: 1,60**



Platzierung:	Platz: 6	Platz: 7	Platz: 8	Platz: 9	Platz: 10
VIREN-SCANNER					
Produkt	**Avast Professional Edition**	**Norton Antivirus 2008**	**Antivir Personal Ed. Premium**	**Virusscan Plus 2008**	**Virus Control Plus**
Programmversion	4.7.1043	15.0.0.58	7 Build 308	11.2.121	7.0.0.9
Engine-/Signaturversion	000782-1	n/a	7.06.00.23	5100.0194 / 5143.0000	5.91.08 / 5.90.00
Hersteller(Webseite)	Alwil Software (www.avast.de)	Symantec (www.symantec.de)	Avira (www.avira.de)	Mcafee (www.mcafee.com/de)	Norman (www.norman.com/de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 42,78/befriedigend	€ 39,99 (für 3 PCs)/gut	€ 19,95/gut	€ 39,95/befriedigend	€ 59,-/ausreichend
Ausstattung (20 Prozent)	**2,00**	**2,17**	**1,67**	**2,33**	**2,33**
Update-Berechtigung	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr
Betriebssystem	Win XP SP 2 (32/64 Bit), Vista (32/64 Bit)	Win XP SP 2 (32 Bit), Vista (32/64 Bit)	Win XP SP 2 (32/64 Bit), Vista (32/64 Bit)	Win XP SP 2 (32 Bit), Vista (32 Bit)	Win XP SP 2 (32 Bit)
Dokumentation/Sprache	Online/Deutsch	Kurzanleitung/Deutsch	Handbuch/Deutsch	Kurzanleitung/Deutsch	Kurzanleitung/Deutsch
Eigenschaften (20 Prozent)	**3,35**	**3,95**	**4,43**	**4,95**	**4,95**
Bootfähige CD	Downloadbar	Ja (nur DOS)	Nein	Nein	Nein
Notfallmedien erstellbar	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Kosten Lizenzverlängerung	Nicht bekannt	€ 34,99	€ 19,95	€ 34,95	Nicht bekannt
Leistung (60 Prozent)	**2,04**	**1,95**	**2,02**	**2,32**	**2,43**
Virenerkennung ITW (On Demand)	100,0 Prozent	100,0 Prozent	100,0 Prozent	100,0 Prozent	100,0 Prozent
Virenerkennung ITW (On Access)	100,0 Prozent	100,0 Prozent	100,0 Prozent	100,0 Prozent	100,0 Prozent
Zoo-Malware	96,2 Prozent	88,4 Prozent	98,9 Prozent	84,5 Prozent	91,2 Prozent
Ad- und Spyware	97,8 Prozent	78,3 Prozent	99,5 Prozent	66,9 Prozent	86,7 Prozent
Unterstützung Archive	100,0 Prozent	83,3 Prozent	100,0 Prozent	91,7 Prozent	62,5 Prozent
Komp. Programmdateien (16/32 Bit)	46,5 Prozent	90,8 Prozent	62,5 Prozent	80,2 Prozent	76,7 Prozent
Eingebettete OLE-Objekte (MS Office)	52,9 Prozent	100,0 Prozent	100,0 Prozent	64,7 Prozent	52,9 Prozent
Passwortgeschützte OLE-Objekte	75,0 Prozent	75,0 Prozent	83,3 Prozent	75,0 Prozent	83,3 Prozent
Outbreak-Reaktionszeit	ca. 6 bis 8 Stunden	ca. 6 bis 8 Stunden	ca. 2 bis 4 Stunden	ca. 8 bis 10 Stunden	ca. 6 bis 8 Stunden
Heuristik & Sandbox	Vorhanden, aber nur wenig Erkennungen	Normale heuristische Erkennung	Gute heuristische Erkennung	Gute heuristische Erkennung	Sandbox enthalten
Verhaltensanalyse & Systemüberw.	Teilweise vorhanden, aber unauffällig	Gute verhaltensbasierte Erkennung	Nicht vorhanden	Ausführliche Überwachung der Registry	Keine Verhaltensanalyse/Systemüberwachung
Fehlalarmanfälligkeit	Kaum Fehlalarme	Kaum Fehlalarme	Kaum Fehlalarme	Harmlose Änderungen werden gemeldet	Kaum Fehlalarme
Kopierzeit 10.000 Dateien (On Access)*	00:47 Minuten	00:43 Minuten	00:45 Minuten	01:22 Minuten	00:42 Minuten
Ladezeit Anno-1701-Speicherstand*	16,2 Sekunden	17,9 Sekunden	24,2 Sekunden	19,4 Sekunden	16,1 Sekunden
FAZIT	Wertung: **2,29** + Archiv-Unterstützung − Laufzeitkomprimierung − Teuer	Wertung: **2,39** + ITW-Erkennung + Spyware-Erkennung − Reaktionszeit	Wertung: **2,43** + ITW-Erkennung − Laufzeitkomprimierung − Keine Notfallmedien	Wertung: **2,85** + ITW-Erkennung − Keine Rettungsmedien − Reaktionszeit	Wertung: **2,91** + ITW-Erkennung − Reaktionszeit − Keine Notfallmedien

* Ohne Virenscanner 0:35 Minuten/10 Sekunden





www.comedycentral.de

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Crysis** und **Unreal Tournament 3** ** Abgewertet

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.
*** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gecube HX195XTGA3-D3	ca. € 170,-	Radeon X1950 XT	256 DDR3 (1,4 ns)	648/702 MHz	48/8	3,9/3,9 Sone	44,3 Fps	36,5 Fps	2,96
▶ Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 120,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 200,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 95,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Xfx GF 8800 Ultra 650M	ca. € 570,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 [0,8 ns]	648/1.134 MHz	128/max. 128	0,8/3,1 Sone	91,5 Fps	78,1 Fps	1,91**
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 430,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,94**
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 400,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,94**
Edel-Grafikkarten 8800 GT AC-S1	ca. € 300,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	679/950 MHz	112/max. 112	0,5/0,5 Sone	86,8 Fps	62,6 Fps	1,99
▶ Leadtek PX8800 GT Extreme	ca. € 240,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	679/999 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,9 Fps	62,8 Fps	2,02
Asus EN8800GTS	ca. € 320,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	81,1 Fps	52,4 Fps	2,27**
MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 230,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	79 Fps	46,5 Fps	2,49**
Asus EAH2900XT/G/HTVD/512M	ca. € 330,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 [1 ns]	743/828 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	73 Fps	52 Fps	2,50**
MSI RX2900XT-VT2D512E-HD	ca. € 350,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 [1 ns]	743/828 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	73 Fps	52 Fps	2,51**
MSI RX3870-T2D512E-OC	ca. € 230,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	800/1.126 MHz	320/64	0,5/0,5 Sone	71,6 Fps	52 Fps	2,57
Gecube Radeon HD3850 XTurbo III	ca. € 200,-	Radeon HD3850	512 DDR3 [1,1 ns]	700/850 MHz	320/64	0,6/0,6 Sone	67,5 Fps	37,4 Fps	2,78
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 140,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	41,4 Fps	22,4 Fps	3,39**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	37,9 Fps	20,1 Fps	3,55**
Gigabyte GV-RX26T256H	ca. € 80,-	Radeon HD2600 XT	256 DDR3 [1,3 ns]	800/800 MHz	120/24	Passiv	37,5 Fps	18,4 Fps	3,56**

MAINBOARDS

Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium Dual-Core, Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte X38-DQ6	ca. € 180,-	X38	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,39
Gigabyte P35-DS4	ca. € 140,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
▶ Gigabyte P35-DS3P	ca. € 120,-	P35	F2/1.1	3	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, DDR2 und DDR3	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,44
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 140,-	975X	0701/1.02G	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 140,-	P965	0702/1.00G	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Gigabyte P35-DS3	ca. € 85,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Asus P5N-E SLI	ca. € 95,-	Nforce 650 SLI	0602/1.01G	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
MSI P6N SLI-FI	ca. € 95,-	Nforce 650 SLI	2.0/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,67
Abit IP35-E	ca. € 80,-	P35	1.1/1.0	3	x16 (1), x1 (2)	1x 100 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,72
Asrock 4CoreDual-VSTA	ca. € 60,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	4	x16 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,45

Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus M2N32-SLI Premium	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	0109/1.00G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, Screen Duo	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Asus Crosshair	ca. € 180,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Poster	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
▶ Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 75,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Asus M2R32-MVP	ca. € 75,-	RD580/SB600	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 2x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
Biostar TF560 A2+	ca. € 65,-	Nforce 560	N56BA612BS/5	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Socket AM2+	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,66
MSI K9N4 SLI	ca. € 70,-	Nforce 500 SLI	1.2/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	1,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,71
Biostar TF7050-M2	ca. € 75,-	GF 7050/NF 630a	182/5.0	2	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, HDMI	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,74
Asrock AM2NF3-VSTA	ca. € 45,-	Nforce3 250	1.80/1.03	5	AGP x8 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,11

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR400*	Stabile Latenzen DDR500**	Wertung
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 90,-	2x 1.024 MB, DDR400	2,5-3-3-6	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	Nicht möglich	1,99
▶ Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 20,-	1x 512 MB, DDR400	3-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,11

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2***	Stabile Latenzen DDR2****	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 500,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	4-4-4-12	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 150,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	4-4-4-15	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-4-3-9, 1T	4-4-4-12, 2T	1,63
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 55,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,3 Volt	3-3-3-5, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
Corsair TWIN2X2048-8500C5D	ca. € 150,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	587 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
OCZ Reaper OCZ2RPR10662GK	ca. € 160,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,69
Take MS TMS1GB264C081-805AP	ca. € 25,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-15	520 MHz DDR, 1,8 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,87
▶ MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 45,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15, 2T	Nicht möglich	2,05
A-DATA Vitesta DIMM Kit 2048MB	ca. € 45,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	470 MHz DDR, 2 Volt	5-5-5-18, 1T	Nicht möglich	2,06

EMPFEHLUNGEN DER HARDWARE-REDAKTION

CRYSIS SPECIAL-EDITION

Dank hochwertiger Hardware flimmert **Crysis** in 1.280x 1.024 (2x FSAA, kein AF) mit 40 Fps über Ihren Bildschirm. Die Kernkomponenten des PCs sind zwei Geforce 8800 GT (SLI-Modus), ein auf 3 GHz übertakteter Core 2 Quad Q6600 sowie 2 mal 1 GB DDR2-RAM (1.000 MHz Takt).

Hersteller: Ultraforce
Preis: Ca. € 1.700,-
Website: www.ultraforce.de
WERTUNG: 2,04

X-FI XTREME AUDIO PCI-E

Das PCI-E-Pendant des kleinsten X-Fi-Modells ist mit einem optischen Ein- und Ausgang, einer 7.1-Surround-Soundausgabe und EAX 4.0 ausgestattet und liefert einen glasklaren Klang.

Hersteller: Creative
Preis: Ca. € 55,-
Website: www.creative.com
WERTUNG: 1,57

RUN'N'DRIVE

Der kabellose und sehr funktionale Controller für PC und PS2/3 besitzt zwei analoge Sticks, zwei Schubkontrollen sowie ein analoges Pad. Dazu kommen 12 Knöpfe und eine Vibrationsfunktion.

Hersteller: Thrustmaster
Preis: Ca. € 30,-
Website: www.thrustmaster.de
WERTUNG: 1,95

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 280,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m	Software-OSD	1,76
▶ Viewsonic VX922	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m	–	1,80
Benq FP93GX+	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 230 cd/m	–	1,90
Breitbild (16:10-Format)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll)	ca. € 215,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m	–	1,97
Samsung Syncmaster (22 Zoll)	ca. € 275,-	D-Sub, HDMI	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	57 bis 232 cd/m	USB-Hub, Audio	1,97
▶ Samsung Syncmaster 245B (24 Zoll)	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m	–	2,00

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach/** Anwendungs-Benchmark des Testprogramms h2benchw; je mehr Punkte, desto besser.

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Anwendungsindex**	Wertung
WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 170,-	SATA I	143,1 GB	10.000	0,2 Sone/1,1 Sone	8,2 ms	16 MB	78,1/66,7 MB/s	39,9	1,74
▶ Samsung Spinpoint T HD501LJ	ca. € 85,-	SATA II	465,8 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2/63 MB/s	31,4	1,90
WD Caviar SE WD4000KS	ca. € 75,-	SATA II	372,6 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	12,9 ms	16 MB	61,4/61,4 MB/s	27,9	2,06

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 45,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Teufel Concept E Magnum Power Ed.	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 370,-	7+1	700 Watt	Je 70 Watt	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 65,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 60,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 150,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 165,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 70,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,65
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,67
▶ Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,70

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,56
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

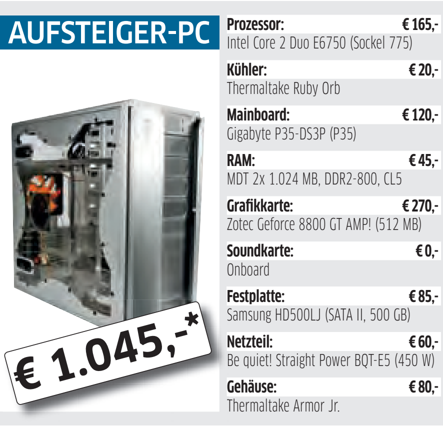
* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 X2 4400+ (Sockel AM2)	€ 75,-
Kühler: Boxed-Kühler	€ 0,-
Mainboard: MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	€ 60,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	€ 45,-
Grafikkarte: Sapphire Radeon X1950 Pro	€ 125,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)	€ 55,-
Netzteil: Cooler Master Extremepower (430 Watt)	€ 45,-
Gehäuse: Sharkoon Rebel 9 Economy	€ 40,-

AUFSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775)	€ 165,-
Kühler: Thermaltake Ruby Orb	€ 20,-
Mainboard: Gigabyte P35-DS3P (P35)	€ 120,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5	€ 45,-
Grafikkarte: Zotec Geforce 8800 GT AMP! (512 MB)	€ 270,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 85,-
Netzteil: Be quiet! Straight Power BQT-E5 (450 W)	€ 60,-
Gehäuse: Thermaltake Armor Jr.	€ 80,-

HIGH-END-PC

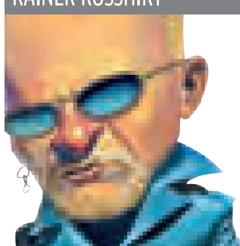


Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Quad E6700 (Sockel 775)	€ 450,-
Kühler: Scythe Mugen	€ 40,-
Mainboard: Asus Maximus Formula Special Ed. (X38)	€ 220,-
RAM: Corsair 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5	€ 75,-
Grafikkarte: Asus EN8800ULTRA (768 MB)	€ 560,-
Soundkarte: Creative SB X-Fi Xtremegamer	€ 60,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 85,-
Netzteil: Silverstone Element ST50EF-Plus (500 W)	€ 80,-
Gehäuse: Silverstone TJ09	€ 240,-

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



„In den letzten Ausgaben schilderte ich das, was allgemein mit „zwischenmenschlichen Problemen“ umschrieben wird.“

Ich habe mich lange gefragt, warum denn die Probleme, die sich zwischen Männern und Frauen auftun, entstehen. Eine befriedigende Antwort ist mir bisher dazu nicht eingefallen. Da daran aber selbst große Geister scheiterten, kann ich mit der Schlappe leben. Im Rahmen meiner umfangreichen Forschungen ist mir jedoch aufgefallen, dass Männer und Frauen grundsätzlich verschieden kommunizieren. Oberflächlich gesehen wird zwar dieselbe Sprache verwendet, aber die Art des Gebrauchs ist sich so ähnlich, wie Dielenbretter den Bügelbrettern ähneln. Männer können nur mit einer bestimmten Anzahl von Wörtern pro Minute umgehen. Wird diese Zahl überschritten, was eine Frau in Hochform innerhalb von maximal zwei Minuten schafft, kommt es zum sog. „Overflow“ und es erweckt den Anschein, man(n) würde nicht mehr zuhören. Dabei könnte es sich eine Frau doch so einfach machen! Durch den geschickten Einsatz von Schlüsselwörtern. Männer reagieren hier so ähnlich wie Hundewelpen. Der kleine Racker tobt durch die Gegend, erfreut sich seines Daseins (ich rede vom Welpen), aber kaum vernimmt er das Wort „Knochen“, spitzt er possierlich die Öhrchen und kommt brav angelaufen. Natürlich sind Männer nicht so wie Hundewelpen. Darum muss eine Frau ja auch andere Schlüsselwörter verwenden. Der Rest ist dabei aber erschreckend ähnlich. Als geeignet haben sich „Bier“, „Schnitzel“, „Dual Core“, „Hubraum“ und andere, Männerhirne stimulierende Begriffe erwiesen. Vielleicht muss man ein wenig experimentieren, da nicht jeder Mann auf jedes Schlüsselwort gleich stark reagiert. Am allerbesten funktioniert seltsamerweise „BH“. Versuchen Sie es doch einmal selbst, gnädige Frau, Sie werden staunen! Anhand eines leicht nachvollziehbaren Beispiels möchte ich dies erläutern. Sie beginnen frohgemut Ihre Rede: „Als ich neulich mit Julia bei Ikea war, hab ich doch tatsächlich dieses süße, zweisitzige Sofa in Mintgrün gesehen (spätestens jetzt wird bei ihm der Overflow einsetzen), und stell dir vor (jetzt so langsam das Schlüsselwort geschickt platzieren), es ist gerade, BH, herabgesetzt worden.“ Unmittelbar nach dem Schlüsselwort werden Sie ein leises Knacken vernehmen, hervorgerufen durch die Halswirbel Ihres Partners. Sie besitzen jetzt (kurzfristig) seine ungeteilte Aufmerksamkeit. Verzweifelt versucht er nun die Begriffe „Julia“, „Ikea“, „Sofa“, „irgendwelches Zeugs“ und „herabgesetzt“ in einen logischen Zusammenhang zu bringen. Natürlich ist dieses Tun zum Scheitern verurteilt, aber er dürfte aufnahmefähig genug für die Forderung nach Transport sein. Sie müssen ihm dann nur noch schonend klar machen, dass dies sich keineswegs auf Julia, sondern auf das Sofa bezieht. Er wird sich keine Blöße geben wollen und einwilligen, ohne recht verstanden zu haben, was hier gerade geschehen ist. Und da Männer bekanntlich in Bildern, nicht in Worten denken, hat er den eigentlichen Trick, das Schlüsselwort, inzwischen längst vergessen und Sie können dieses Kunststück jederzeit und beliebig oft wiederholen.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Mauspad

Hallo,

ich wollte nur mal sagen, dass ich eure Zeitschrift super finde. Immer echt coole Games, Videos und andere interessante Sachen auf der DVD. Und nachdem ich eure Zeitschrift mir angeguckt und durchgelesen habe, hab ich ein prima Mausped. Seit 1 Jahr benutze Ich eure Zeitschrift schon als Mausped, und hatte noch nie Probleme beim Zoggen.

Ein Riesen Dankeschön an euch!
Christian

Vielen Dank für Ihr Lob, wir werden unser Möglichstes tun, es auch weiterhin zu verdienen. Und zu all diesen Vorteilen kommt sogar noch ein Weiterer hinzu! Dank dieser Zeitschrift kann sich sogar Ihr Deutsch verbessern und Sie müssen sich nicht weiterhin blamieren, wenn Sie den Begriff „Mauspad“ mit einem „e“, statt einem „a“ schreiben. Obwohl die PC Games auf hochwertigem Papier gedruckt wird, wobei hier besonderer Aufwand mit der Konsistenz des Covers betrieben wird, möchte ich von einem Gebrauch als Mauspad jedoch abraten. Selbst unsere Farben wurden nicht auf Abrieb über einen längeren Zeitraum getestet und Spätfolgen können nicht ausgeschlossen werden. Zu Gefahren und Nebenwirkungen befragen Sie Ihren Arzt oder Zeitschriftenhändler. Wenn Sie mir Ihren Absender zukommen lassen, schenke ich Ihnen jedoch ein richtiges Mauspad, in dem Sie dann jedoch keinesfalls lesen sollten.

Nacktfrauen

Als ich vor kurzem Bissspuren auf dem Cover meiner PC Games feststellte, leitete ich unverzüglich Nachforschungen ein und stellte meine liebe Frau als Täterin. Einige Seiten hatte sie sogar teilweise aufgegessen. Glücklicherweise nur die eines Kriegsspiels, das mich sowieso nicht interessierte. Auf meine besorgte Nachfrage, ob ich ein so schlechter Ernährer sei, stellten sich im Magazin abgebildete Nacktfrauen (die konkrete Bezeichnung meiner Frau ist nicht druckbar) als Ursache für die Beißattacke heraus. Ich konnte sie von weiteren Rettungsversuchen zugunsten einer weniger sexistischen Welt nur durch den Verweis auf die Nintendo DS Werbung und My-Sims (sie liebt die Sims) abhalten und so das Magazin noch zu Ende lesen, bevor sie ihre Wut endgültig daran auslassen konnte und es in der Folge nur mehr als Altpapier taugte. Da ich als wandelnder Zahlschein über jede Unterstüt-

ROSSIS RACHE AN MARIE

Rossi: Liebe Marie,
wie du sehen kannst, habe ich Wort gehalten und dein Bild samt Text als „Leserfoto des Monats“ veröffentlicht. Und wie du dir weiter denken kannst, interessiert uns natürlich alle, wie es denn ausgegangen ist, obwohl ich mir da wirklich nur ein Ende vorstellen kann. Wer hier nicht zusagt, ist blind und/oder merkwürdig orientiert. Falls wider Erwarten eine Absage erfolgt, kann ich dir versichern, dass hier mindestens 28 Kollegen nicht abgesagt hätten. Fünf davon wären sogar bereit gewesen, ihren Vornahmen in Alex (oder was auch immer) abändern zu lassen. Aber so richtig kann sich hier dennoch keiner einen Misserfolg deiner Aktion vorstellen. Und wie so oft im Leben – es gibt natürlich nichts umsonst! Für mein Entgegenkommen erwarte ich neben Berichterstattung natürlich ein Stück der Hochzeitstorte, da ich ja auch am Gelingen beteiligt war. Das erste Kind nach mir zu benennen, ist hingegen nicht nötig und wäre bestimmt auch ein böses Omen für den armen Kleinen, vor allem wenn sich der Nachwuchs als Tochter herausstellen sollte. So – und jetzt gehen wir hier alle mal eine Runde Daumen drücken für euch!

Mit freundlichen Grüßen:
Rainer Rosshirt

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht natürlich noch aus.

Warnung: Jeder der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

zung beim Unterhalt der Familie froh bin, möchte ich anfragen, ob es wohl möglich wäre, die PC Games zukünftig auf essbarem Papier zu drucken?

Mit freundlichen Grüßen :
Guido Kramer

Sehr geehrter Herr Kramer, ich kann Ihnen mein vollstes Mitgefühl aussprechen und werde versuchen, in einer meiner nächsten Kolumnen konkret auf diese Problematik einzugehen. Vorausgesetzt natürlich, dass ich bis dahin dieses Verhalten zumindest rudimentär verstehen kann. Sorgen brauchen Sie sich jedoch keine zu machen. Ich kann Ihnen versichern, dass wir größte Sorgfalt auf die Auswahl unseres Papiers legen. In kleinen Dosen gegessen, sollten keinerlei schädliche Nebenwirkungen zu beobachten sein, weshalb die PC Games auch (unter Aufsicht) in Kinderhände gegeben werden kann. Zudem enthält unser Magazin keinerlei verschluckbare Kleinteile, wobei wir natürlich voraussetzen, dass vorsorglich die DVD entfernt wurde. Der bestimmungsgemäße Gebrauch ist dies jedoch nicht! Ich muss jetzt die Art der Reaktion Ihrer Frau nicht unbedingt nachvollziehen können. Ich kann mir nur vorstellen, dass sie generell versuchen sollte, Konflikte anders, weniger äh.. kulinarisch zu lösen. Bei unserer Zeitschrift stellt dies ja noch kein Problem dar, aber ich mag mir gar nicht vorstellen, wie Ihre Frau auf die häufig anzutreffenden, sexistischen Darstellungen im Fernsehen reagiert. Bis mir eine vernünftige Antwort auf Ihr Anliegen eingefallen ist, übermitteln Sie doch bitte Ihrer Gattin meine besten Grüße und versichern Ihr dabei sicherheitshalber, dass ich Sie dazu im Zustand vollständiger Bekleidung gebeten habe.

FdM

He, ich lese die PC Games seit der ersten Ausgabe wo ist eigentlich der FDM?

Grüße: polli miller

Mir ist nun zwar klar, seit wann Sie die PC Games lesen, aber nicht wie. Wenn Sie die Buchstaben gelesen hätten, könnte Ihnen aufgefallen sein, dass es sich beim sogenannten FdM nicht um einen Einzelfall handelt, sondern er stets in neuer Form aufzutreten pflegt. Natürlich machen wir es den Lesern auch nicht so einfach, ihn jedes Mal an derselben Stelle abzudrucken, was auf Grund der ständig wechselnden Inhalte (ich hoffe DAS haben Sie wenigstens bemerkt) auch gar nicht möglich wäre. In dieser Ausgabe befindet er sich übrigens im unteren Drittel der Seite 251.

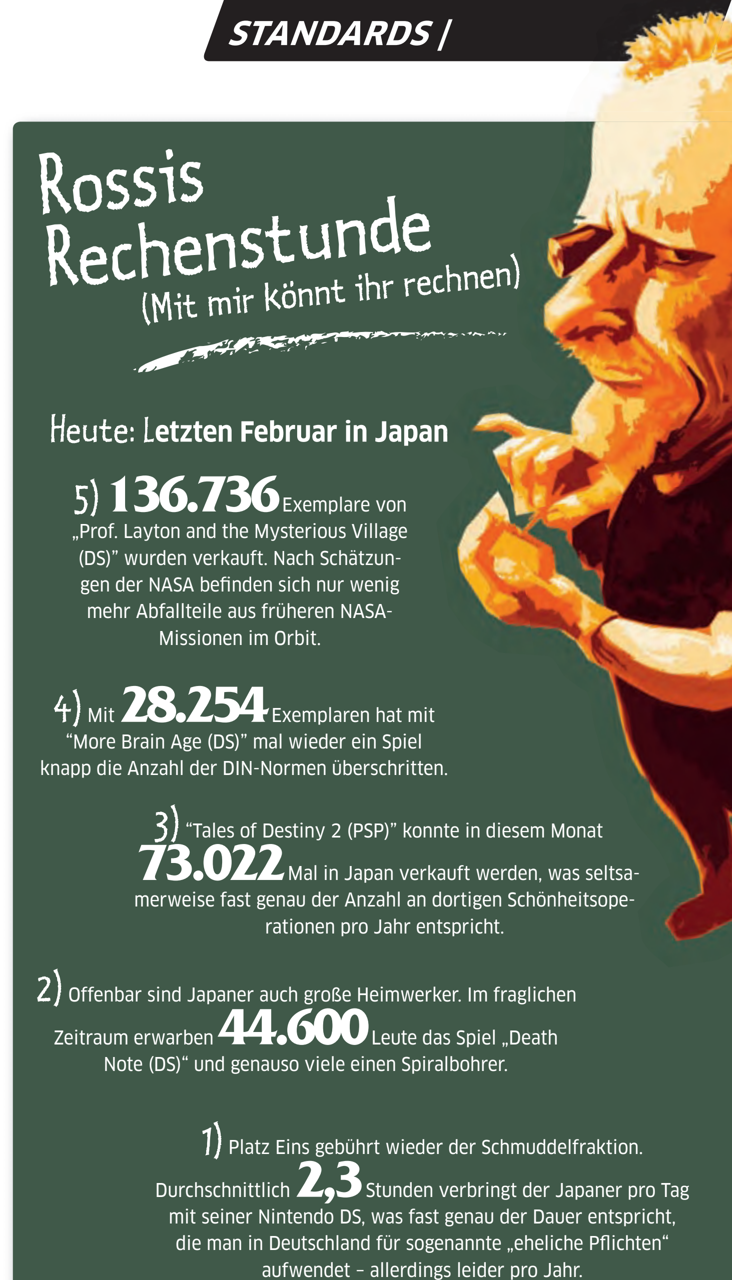
Das Kamel

Hallo Herr Rosshirt,

in seinem Test zum AoE3-Add-on „The Asian Dynasties" in Ausgabe 12/07 behauptet Herr Burtchen in einer Bildunterschrift, dass das Spiel „Dromedare trotz fehlenden zweiten Höckers als Kamele ausgeben würde". Diese Behauptung ist leider ein weit verbreiteter Irrtum: Die Familie der Kamele umfasst unter anderem sowohl die einhöckrigen Dromedare als auch die zweihöckrigen Trampeltiere. Mit anderen Worten: Dromedare sind auch Kamele. Bemerkenswert ist dieser Irrtum von Herrn Burtchen nicht nur deshalb, weil er (ich zitiere Sie da selbst, Herr Rosshirt) durch einfaches Nutzen von Google hätte vermieden werden können, sondern weil den possierlichen Tierchen schon viel zu häufig Unrecht geschehen ist. Ich verlange deshalb eine Richtigstellung!

Viele Grüße aus Berlin, Marcus

Sie haben natürlich vollkommen Recht. Selbstverständlich sind Dromedare eine Untergruppe der Kamele. Dass Kollege Burtchen, außer in biologischen Fragen ein ausgesprochen kompetentes Mitglied der Redaktion, diesem Irrtum unterlegen war, ist aus meiner Sicht verzeihlich, zumal sich die PC Games nicht vorbehaltlos für den Biounterricht verwenden lässt. Hiermit haben Sie also Ihre Richtigstellung. Natürlich wurde Kollege Burtchen von mir gezwungen, je einen Tag mit einem und einen Tag mit zwei Höckern herumzulaufen, auf dass er den Unterschied verinnerlichen möge. Immerhin änderte sich ja dadurch sein Familienname nicht. Energischen Widerspruch erhalten Sie jedoch von mir bei der Bezeichnung „possierliche Tierchen"! Wer jemals an so einem sabbernden Biest riechen musste, der mag das Wort „possierlich" im Zusammenhang mit Kamelen ganz





Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



VORMONAT: Diesmal haben nur vier richtig geraten: Juliana ist unsere Empfangsdame. Der Preis geht an Moritz Hemm.



Wenn Sie die Funktion der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets.
Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

bestimmt nicht mehr nutzen. Da ist mir Burtchen noch lieber, der nach zwei Tagen Höckertragen nicht annähernd so streng gerochen hat und kein bisschen zu sabbern pflegt.

Download

Hi Rossi,

ich wollte mal fragen ob ihr mir ein Link schicken könnt wo ich Adobe Premiere Elements (damit schneidet ihr eure Videos zusammen) kostenlos downloaden kann.

mfg Rene' H

Es dürfte allgemein bekannt sein, dass ich stets gerne behilflich bin. Die Testversion des Programms kann man kostenlos von der Seite des Herstellers laden, wie dir schon selbst der dritte Link dazu unter Google verraten hätte. Das hätte jeder in sieben Sekunden herausfinden können, und auch du hättest das in weniger als einem Nachmittag zustande gebracht. Das war zu einfach. Also vermute ich, dass du von mir einen Link wolltest, wo du die Vollversion kostenlos downloaden kannst. Und sogar da kann und will ich helfen! Auf www.bka.de erfährst du alles weitere.

Ich deutsch, wer du?

ih ferges zu sage: kraisis hat shleckte grafick

tom Hesiger

Mein lieber Mitbürger mit der Deutsch-Anämie: Vielleicht ist Deutsch nicht Ihre Muttersprache. Das ist doch kein Problem! Schreiben Sie mir einfach in der Sprache, die Sie beherrschen. Ich werde schon jemanden finden, der es mir übersetzen kann. Unterschätzen Sie keinesfalls den „Multikulti-Faktor" hier in der Redaktion. Ich hoffe, Sie finden Ihrerseits jemanden, der Ihnen diese Zeilen übersetzt. Sollten wir hingegen ein und demselben muttersprachlichen Umfeld angehören, habe ich zwei Erklärungen. Sie leiden unter Legas-thenie. Das ist keine Schande. Vier Millionen teilen dieses Schicksal mit Ihnen. Das Alpha-Telefon (Nummer 0251-53344) gibt Ihnen wertvolle Hilfestellung. Schalt dich nicht ab – lerne lesen und schreiben! Die andere Möglichkeit wäre, dass es Ihnen schlicht egal ist, was Sie so verzapfen. In letzterem Fall ist mir natürlich auch Ihr Problem egal - was immer das sein mag, so ganz steig ich da nämlich nicht durch.

Wer bin ich?

Moin RR,

zu der Frage, was die junge Dame sein könnte, war mein erster Gedanke Engel.

Da ich aber nicht glaube, dass es Engel als Beruf gibt, denke ich an eine Empfangsdame.

Mit freundlichem Gruß: Matthias

Gut erkannt. Nachdem wir hier nur eine arg begrenzte Anzahl an Harfen zur Verfügung haben, existiert schon lange ein Einstellungsstopp für Engel. Als Alternative jedoch „Empfangsdame" zu wählen, setzt Gedankengänge voraus, die ich nicht nachvollziehen kann. Oder du hast einfach nur geraten. In diesem Fall sogar richtig. Das war die gute Nachricht. Die schlechte Nachricht ist, dass bereits drei Personen vor dir die gleiche Eingebung hatten, allerdings nicht so hübsch formuliert, du Romantiker.

Vollversion

Sehr geehrte Damen und Herren,

leider muss ich feststellen, dass Sie es offenbar nicht schaffen, Ihrem Magazin halbwegs aktuelle Vollversionen beizulegen. Immer finde ich nur ältere Spiele vor. Kein Wunder, wenn so Ihre Auflagenzahl sinkt.

Darüber sollten Sie nachdenken!

Claas

Sehr geehrter Herr Claas, vielen Dank für Ihre Anregung, die bei uns große Beachtung fand. Wir sind bisher gar nicht auf die Idee gekommen, dass ein aktuelles Spiel als kostenlose Beilage zu unserem Heft absatzfördernd sein könnte. Wenn Sie uns jetzt auch noch erklären würden, wie der Verlag Gewinn machen kann, wenn er einer Zeitschrift für 5,30 Euro noch zusätzlich eine Vollversion für mindestens 15 Euro Verkaufspreis beilegen kann, sollten Sie sich bei uns bewerben.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(U) USB-Hub, Der

Der USB-Hub war früher eher ein unscheinbares Bauteil ohne eigene Stromversorgung und fristete sein Leben irgendwo lieblos auf dem Schreibtisch versteckt. Da inzwischen alle denkbaren Geräte (und mindestens ebenso viele undenkbare) vollständig auf USB setzen, mutierte er quasi zum Hauptdarsteller. Waren früher noch vierfache Hubs Standard (zwei Ports blieben eh immer frei), sind nun Ports mit mindestens acht Anschlüssen Usus. Es wurden auch schon Exemplare mit 16 Ports gesichtet. Toll oder ?



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt auf seine eigene Verantwortung.

Plüsch Radio

Radio für Kinder und die, die es geblieben sind.

Nette Idee, ein Radio in die herzige Plüsch-Tatze zu platzieren. Sieht putzig aus und macht als Geschenk sicher viel her. Auch als Kissen bestens geeignet, wenn man es mag, mit Radiogedudel einzuschlafen.



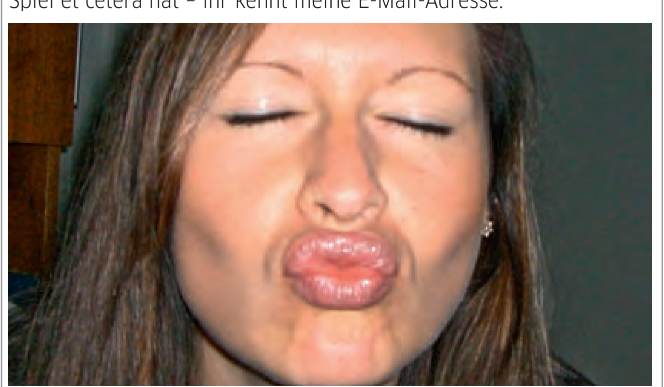
Da sich das Gerät nicht selbstständig abschaltet, sollte man jedoch über einen ausgesprochen tiefen Schlaf verfügen. Leider klingt das Radio genauso wie es aussieht, nämlich sehr plüschig. Wer Musik hören will, sollte lieber zu einem anderen Produkt greifen.

Quelle: http://www.etoys.com

LESER DES MONATS

marex chaos = marex siebert? Lieber Alex, willst Du mich heiraten?

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.





VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*
*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands
Alle PCs werden inklusive Systemverpackung
+ DHL Transportversicherung versendet!
nur 6.-90 €
zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.
DHL
NVIDIA
GEFORCE
intel
Core 2 Duo
inside
15,4" WXGA
inkl.1,3MegaPixel
Webcam
Intel® Core® 2 Duo Prozessor
T5250 mit 2x 1.5 Ghz
2048MB DDR2-Speicher
160GB SATA Festplatte
128MB NVIDIA®
GeForce™ 8400Go
15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam
649.- €
oder Finanzkauf ab 12€/mtl.**
Art-Nr. 4309
Inklusive Windows Vista® Home Premium 728.-99
Intel® Celeron® M Prozessor
530 mit 1.73 Ghz
1024MB DDR2-Speicher
80GB SATA Festplatte
128MB NVIDIA®
GeForce™ 8400GS
DVD-Brenner Laufwerk
15,4" WXGA
inkl.1,3MegaPixel
Webcam
intel
Celeron M
inside
NVIDIA
GEFORCE
15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam
519.- €
oder Finanzkauf ab 9€/mtl.**
Art-Nr. 4326
Inklusive Windows Vista® Home Premium 598.-99
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
T5450 mit 2x 1.66 Ghz
2048MB DDR2-Speicher
160GB SATA Festplatte
256MB NVIDIA®
GeForce™ 8600GS
DVD-Brenner Laufwerk
15,4" WXGA
inkl.1,3MegaPixel
Webcam
intel
Core 2 Duo
NVIDIA
GEFORCE
TWO WORLDS
15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, Wireless LAN, 1.3 Megapixel Webcam
699.- €
oder Finanzkauf ab 13€/mtl.**
Art-Nr. 4263
Inklusive Windows Vista® Home Premium 778.-99
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
T7250 mit 2x 2.0 Ghz
2048MB DDR2-Speicher
160GB SATA Festplatte
128MB NVIDIA®
GeForce™ 8400GS
DVD-Brenner Laufwerk
17" WSXGA+
inkl.1,3MegaPixel
Webcam
intel
Core 2 Duo
NVIDIA
GEFORCE
TWO WORLDS
17" WSXGA+ Display (1680x1050 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Bluetooth, 7in1 Cardreader, Wireless LAN, 1.3 Megapixel Webcam
799.- €
oder Finanzkauf ab 15€/mtl.**
Art-Nr. 4329
Inklusive Windows Vista® Home Premium 878.-99
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
T7250 mit 2x 2.0 Ghz
2048MB DDR2-Speicher
250GB SATA Festplatte
512MB NVIDIA®
GeForce™ 8600GT
DVD-Brenner Laufwerk
15,4" WXGA
inkl.1,3MegaPixel
Webcam
intel
Core 2 Duo
NVIDIA
GEFORCE
TWO WORLDS
15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam, HDMI, Bluetooth
869.- €
oder Finanzkauf ab 16€/mtl.**
Art-Nr. 4310
Inklusive Windows Vista® Home Premium 948.-99
Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.
Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr
(01801) 99 40 40
0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)
Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 40
Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg



SPIELE FLATRATE

www.gamer-unlimited.de



Über 210 PC-Spiele ohne Limit herunterladen und spielen!

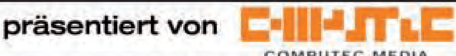




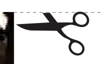






präsentiert von  

powered by  



Ab-16-DVD:

Seite 1:
Vollversionen
Codename: Panzers - Phase Two
In 80 Tagen um die Welt
Ashampoo Winoptimizer 2008 v4.41*

Demo
Die Kunst des Mordens: Geheimakte FBI

Extra
Begleitmaterial Crysis-Tuning

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
Winzip

Bugfixes
Bioshock v1.1 (de)
Call of Duty 4: Modern Warfare v1.2 (int)
Overclocked Patch #1 (de)
Two Worlds v1.6 von v1.5 (de)
World in Conflict v1.003 (de)

Seite 2:
Demos
Alarm für Cobra 11: Crash Time
RTL Biathlon 2008
RTL Winter Sports 2008 - The Ultimate Challenge
Sudden Strike 3: Arms for Victory

Videos
Age of Conan: Hyborian Adventures
Blacksite
Brothers in Arms: Hell's Highway
Imperium Romanum
Rückblick 2007
So Blonde
Tiberium
Turok
Viva Pinata
Vorschau 2008
Warhammer: Mark of Chaos - Battle March
Windchaser

Mods & Maps
Counter-Strike Source
- Winter-Map-Pack
Crysis
- Frozen Island
- NBtX_Bandundu
- NBtX_TankWar
- AlienZeQ
- Crysis Launcher
- Physis
Die Siedler 4
- Map-Pack
Freelancer
- Shrouded Worlds
Portal
- Deep Within Aperture
- Logic Portals
- myst_one
- pl_maze
- pt_sss_chamber1
- Remmizchamber1
- Ren_Test2
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Castle of Night
- Der grüne Daumen
Unreal Tournament 3
- Slaughterhouse

Ab-18-DVD:

Seite 1:
Vollversionen
Codename: Panzers - Phase Two
In 80 Tagen um die Welt
Ashampoo Winoptimizer 2008 v4.41*

Demo
Die Kunst des Mordens: Geheimakte FBI

Extra
Begleitmaterial Crysis-Tuning

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
Winzip

Bugfixes
Bioshock v1.1 (de)
Call of Duty 4: Modern Warfare v1.2 (int)
Overclocked Patch #1 (de)
Two Worlds v1.6 von v1.5 (de)
World in Conflict v1.003 (de)

Seite 2:
Demos
Alarm für Cobra 11: Crash Time
RTL Biathlon 2008
RTL Winter Sports 2008 - The Ultimate Challenge
Sudden Strike 3: Arms for Victory

Videos
Age of Conan: Hyborian Adventures
Blacksite
Brothers in Arms: Hell's Highway
Call of Duty 4: Modern Warfare (Mehrspieler)
Imperium Romanum
Rückblick 2007
So Blonde
Tiberium
Turok
Vorschau 2008
Warhammer: Mark of Chaos - Battle March
Windchaser

Mods & Maps
Counter-Strike Source
- Winter-Map-Pack
Crysis
- Frozen Island
- NBtX_Bandundu
- NBtX_TankWar
- AlienZeQ
- Crysis Launcher
- Physis
Die Siedler 4
- Map-Pack
Freelancer
- Shrouded Worlds
Portal
- Deep Within Aperture
- Logic Portals
- myst_one
- pl_maze
- pt_sss_chamber1
- Remmizchamber1
- Ren_Test2
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Castle of Night
- Der grüne Daumen
Unreal Tournament 3
- Slaughterhouse

Vollversion: Codename: Panzers - Phase Two

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1 GHz
- 256 MB RAM
- 64 MB VGA
- 3,5 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 2000/XP

Demo: Sudden Strike 3: Arms for Victory

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2,8 GHz
- 1 GB RAM
- 128 MB VGA
- Windows XP/Vista

Video: Rückblick 2007



In unserem Rückblick-Video lassen die PC-Games-Redakteure das Jahr 2007 Revue passieren.

* Registrierung erforderlich

PC Games Wissen, was gespielt wird

PC Games 02/08

Vollversion: Codename: Panzers – Phase Two



PC Games Wissen, was gespielt wird
www.pcgames.de

DVD

2 VOLLVERSIONEN

CODENAME PANZERS 2
Preisgekrönte Strategie mit herausragenden Missionen!

IN 80 TAGEN UM DIE WELT
Bereisen Sie den Globus in diesem epischen Adventure!

DER C&C-SHOOTER EXKLUSIV ENTHÜLLT
TIBERIUM
VORSCHAU Fahren, Kommandieren, Fliegen, Waffe modden! Mit Video-Interview auf DVD ab Seite 52

CALL OF DUTY 4
Fesselt Modern Warfare auch im Netzwerk?

GHOSTBUSTERS
Große Vorschau: Viel mehr als eine Filmumsetzung!

WORLDSHIFT
Funktioniert das WoW-Prinzip als Strategiespiel?

BROTHERS IN ARMS
Mit Video: Hell's Highway ausführlich angespielt

ALONE IN THE DARK
EXKLUSIV Geniale Atmosphäre, phantastische Möglichkeiten – nie war Gruseln schöner ab Seite 82

RAINBOW SIX VEGAS 2
VORSCHAU Schöner, taktischer: Dank Rang-system so intensiv wie Call of Duty 4? ab Seite 62

02/08 | € 5,30

4 191278 205306 02

16 USK

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 51,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!

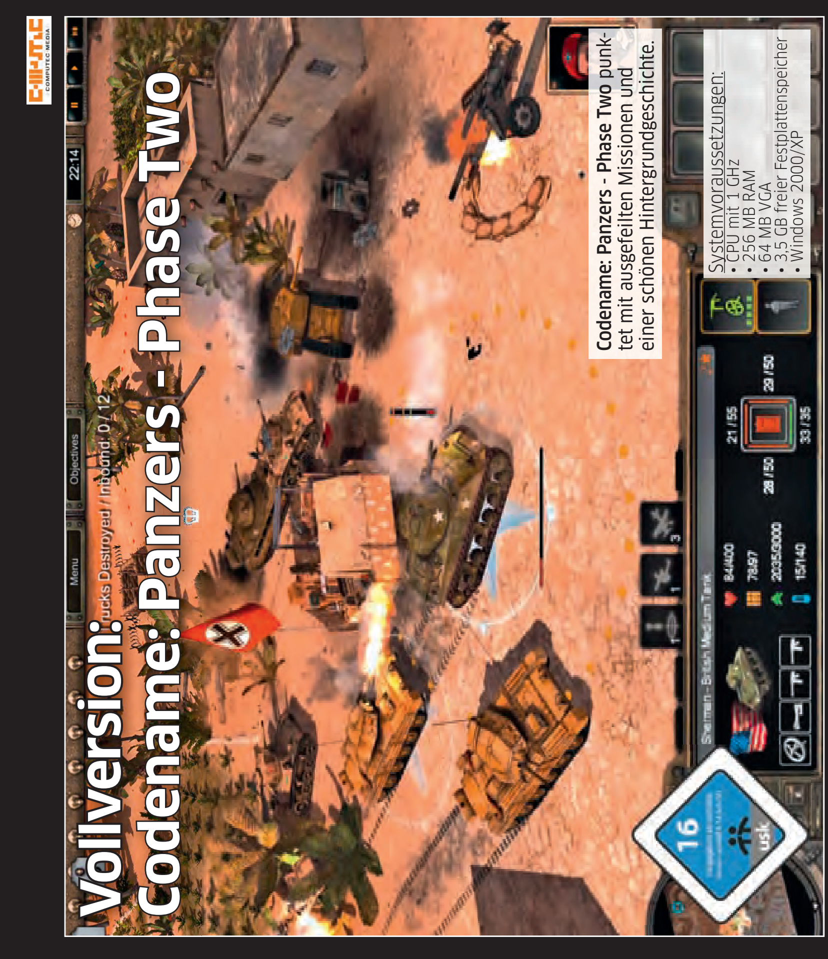


CD-HÜLLE | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





PC Games 02/08 Vollversion: Codename: Panzers - Phase Two



PC Games 02/08

Vollversionen:

- Codename: Panzers - Phase Two
- In 80 Tagen um die Welt
- Ashampoo Winoptimizer 2008 v4.41*

Demo-Highlights:

- RTL Biathlon 2008
- RTL Winter Sports 2008 - The Ultimate Challenge
- Sudden Strike 3: Arms for Victory

Video-Highlights:

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Call of Duty 4: Modern Warfare (Mehrspieler)**
- Rückblick 2007
- Tiberium
- Vorschau 2008

* Registrierung erforderlich
** Nur auf Ab-18-DVD

UMTAUSCH-COUPON

Name ____________ Vorname ____________

Straße, Hausnummer ____________

PLZ, Wohnort ____________

Fehlerbeschreibung ____________

Nr. der Ausgabe: 02/08

☐ PC Games DVD

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth



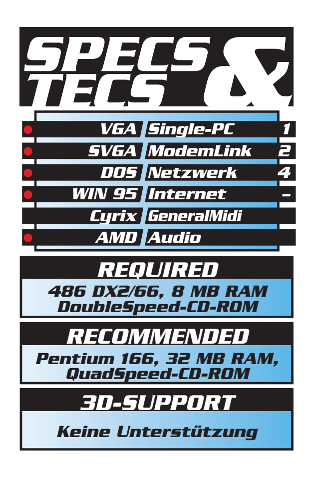
NEUES JAHR – NEUES SPIEL!
...oder Logo, Ringtone, Video!
HANDY GAMES
Ski Jam 3D Best.Nr.38489
Christmas Chix Best.Nr.38431
X-MAZE Puzzle Best.Nr.38596
Sex-Sutra Best.Nr.38581
SexSutra zeigt Geheimnisse der Liebeskunst „Kamasutram". Sie werden der Meister vieler Sexpraktiken, die Ihre Partner/Partnerinnen kaum vergessen.
GAME FINDER Best.Nr.20000
Sofortiger Zugriff auf hunderte Spiele zum direkten DOWNLOAD
Tai Tiger-Dolly Buster Best.Nr.38387
Dolly Buster präsentiert exotische Top-Modelle mit sagenhaften Kurven...
Thurthday the 12th Best.Nr.38570
Mit blutverschmierten Händen sucht Slayson nach neuen Feinden, die findet er in der Hölle!
Tantra Best.Nr.38629
Erfahre alle Geheimnisse des Tantra, um Euer Sexleben zu erweitern... ;-)
Sexy Blocks Best.Nr.38610
Wen Arkanoid schon damals begeistert hat, den wird Sexy Blocks heute erst recht fesseln.
Emanuelle Massage Best.Nr.38550
Verwöhne Emanuelle mit erotischen Massagetechniken. Sie wird dich auch verwöhnen!
Hockey Power Best.Nr.38412
Schnapp Dir den Puck und führe Deine Hockeymannschaft zum Sieg und Pokal.
Hentai SUDOKU Best.Nr.38344
Erotisches Sudoku Spiel. Du wirst auf jeden Fall großzügig belohnt werden!
For a Million Dollar$ Best.Nr.38523
Die Gang plant ein grosses Ding. Die Helicopter Spezialeinheit muss sie fangen. Es wird knapp...
Sexy Catwalk Best.Nr.38564
Glamour4Life - das ist der ultimative Weg an die Spitze der Topmodels. Doch bis dahin ist es noch ein harter Weg, denn die Jury kennt kein Mitleid!
Tank Force Best.Nr.38478
Verteitige die Base mit Deinem Kampfpanzer. Wird Deine Base eingenommen hast Du verloren.
Nasty Babes-Rosa Best.Nr.38557
Das Super Modell Rosa zeigt in diesem Foto Shooting alles was sie hat. Wow!
POKER Masters Best.Nr.38561
Zeig was du kannst in der Pokerrunde. Tolle Umsetzung des Zockerspiels!
Sexy Touch - Laura Best.Nr.38604
Erotisches Puzzle. Laura, eine attraktive Brünette, spielt gerne im Swimming Pool.
Super TAXI Driver Best.Nr.38552
Fahre die verrücktesten Taxen der Welt. Kämpfe mit der Zeit, und kassiere viel Trinkgeld und Lob.
Dolly Buster Crusher Best.Nr.38334
Süchtigmachendes Arcade-Spiel mit der Erotik Queen Dolly und Freundinen...
Cocktails for DUMMIES Best.Nr.38553
Entdecke über 120 Cocktailrezepte aus aller Welt, serviere die Drinks wie ein echter Barkeeper. Lerne die besten Cocktails genau wie ein Profi zu mixen!
TOP WALLPAPER
43785
42204
42203
43994
45014
43114
42229
43799
45020
45008
45006
43771
45038
42789
43968
42740
43786
43272
43154
43970
43946
43966
MEHR MOVIES - LOGOS - HANDYTUNING WWW.HANDYSPIEL.DE
Sende PGJ+ die Bestellnummer per SMS an
Das erste Produkt KOSTENLOS
+40% SPAREN
87555
RINGTONES TOP 30
36049 Formel 1
36095 FBI Sirene (USA)
36180 Polizeisirene (D)
36179 Big Ben
36054 Sex, Sex, Sex
36182 Altes Telefon
36008 Kirchenglocken
36011 Deutsche Hymne
36039 Lachendes Baby
36093 Teuflische Lache
36057 Wilder Orgasmus
36001 Klospülung
36087 Hosenscheisser
36181 Kettensäge
36076 Extase
36020 Nymphomanin
36088 Nasa Countdown
36083 Happy Birthday
36089 Raucherhusten
36042 Hundebellen
36062 Krasse Frau
36020 Nymphomannin
36075 Big Orgasmus
36174 ICQ-Ton
36094 Jodel!!!
36175 U-Boot Sonar
36183 Löwengebrüll
36016 Krankes Lachen
36085 Werwolf
36021 Zwei Frauen
EROTIK WALLPAPER
42912
43806
43460
42923
42948
49941
49939
43805
43666
43455
43293
43214
42239
43302
43696
42941
49942
43539
49938
43060
43804
43459
43223
43467
43736
Sende eine SMS mit AME + Bestellnummer an
Kein ABO
Einmalige Bestellung
87555
914
0900-560330
Telefonische Bestellung 0900-510 305 581
HOT EROTIK MOVIES
32257
32008
32232
32251
32071
32048
32049
32007
32009
32249
32061
32051
32234
32235
32033
32062
32014
32258
32060
32029
32243
32240
32056
32055
HANDY THEMES
85000
85008
85002

Dungeon Keeper

Lange hatte Peter Molyneux, der damals noch bei seiner Entwickler-Firma Bullfrog arbeitete, Fachpresse und Fans warten lassen. Dann, endlich, erschien **Dungeon Keeper** mit gehöriger Verspätung im Juli 1997. Die Rezeptur, die den Titel seinerzeit zum Erfolg verhalf, war erfrischend ungewöhnlich.
Der Spieler schlüpfte in die Rolle eines bösartigen Herrschers, der in finsteren Kellern sein Reich aus verwinkelten Verliesen errichtete. Die Gegner waren passenderweise strahlende Helden, die dem Bösen ans Leder (und die Schatztruhe) wollten. Um die Eindringlinge abzuwehren, erschufen die Spieler Folterkammern, Fallen, Gefängnisse und Hühnerfarmen. Letztere hatten den Zweck, herbeigelockte Monster mit Nahrung zu versorgen. In eigens eingerichteten Trainingsräumen stählten Drachen, Trolle und Skelette ihre Muskeln, um sich auf den Befehl des Spielers jeder Bedrohung entgegenzustellen. Die besondere Herausforderung bestand darin, die Untertanen zufriedenzustellen, also eine Art **Die Sims** in finsteren Gefilden.
Die Möglichkeiten dafür waren zahlreich und köstlich humorig inszeniert. So verprügelten ungeduldige Herrscher ihre Diener einfach oder steckten Unwillige gleich in die hauseigene Folterkammer. Schlauere Kerkermeister bauten Bibliotheken oder Tempel und riefen die wuseligen Knirpse nur gelegentlich mit einem Klaps zur Ordnung.
Dungeon Keeper war 1997 nicht mehr auf dem neuesten Stand der Grafik, was dem Spielspaß aber keinen Abbruch tat. So brauchte man einen Pentium 90 und winzige 16 MB RAM, um den Titel in 320x200 Bildpunkten zu spielen. ❏

PC GAMES 07/97 ÜBER DUNGEON KEEPER

Das sagten wir damals …



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	–
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT
Keine Unterstützung

RANKING

Strategie	
Grafik	84%
Sound	86%
Handling	89%
Spielspaß	91%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bullfrog
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juli '97

Der Schöpfer von Dungeon Keeper

Peter Molyneux ist heute ein großer Name in der Spiele-Industrie. Mit der Gründung von Bullfrog nahm seine Karriere ihren Anfang. Doch wie ging es weiter?



Nachdem Bullfrog im Jahre 1995 von Electronic Arts gekauft worden war, verließ Peter Molyneux (siehe Foto) die Firma, da er sich in seiner Kreativität eingeengt fühlte. Er gründete die Entwicklerschmiede Lionhead Studios und ging sein nächstes großes Projekt an: **Black & White**, womit er zu seinen Wurzeln, den Göttersimulationen, zurückkehrte. Das Spiel heimste in der PC Games 04/2001 eine Traumwertung von 92 % ein. Grund genug, den Erfolg zu wiederholen. So erschien 2005 **Black & White 2**. Im gleichen Jahr veröffentlichte Lionhead Studios außerdem **The Movies**, ein innovatives Aufbauspiel, in dem die Spieler ihre eigene Filmgesellschaft aus dem Boden stampfen. Zurzeit arbeitet Peter Molyneux an **Fable 2**, der Fortsetzung seines Rollenspiels aus dem Jahre 2005.

… UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

„Als Rollenspiel geplant"

PC Games: Du hast doch sicher massig Anekdoten auf Lager …
Petra Fröhlich: „Ich glaube, dass niemand – einschließlich der Spieldesigner – recht wusste, was **Dungeon Keeper** eigentlich werden soll. Denn wenige Monate vor dem Release veröffentlichten wir in PC Games eine Sonderbeilage – darin erklärten die in mittelalterlichen Klamotten gewandeten Programmierer und Grafiker das Spiel. Nur: Mit dem endgültigen **Dungeon Keeper** hatte das wenig zu tun, außer der ‚Zeig's den Guten'-Idee. Aus dem Rollenspiel entstand dann eher ein Strategiespiel."
PC Games: Wie wahrscheinlich ist ein **Dungeon Keeper 3**?
Petra Fröhlich: „Nicht sehr. Bullfrog gibt es nicht mehr, Electronic Arts hat keine Pläne mit der Marke. Wobei ich richtig Lust auf einen dritten Teil hätte – derart Originelles ist heutzutage eher selten."

SCHON GEWUSST?

Hintergründe zu Dungeon Keeper

Interessantes und Wissenswertes rund um die vergnügliche Kerkerbastelei aus dem Hause Bullfrog:

- Die Firma Bullfrog zeichnet sich neben **Dungeon Keeper** auch für die Göttersimulation **Populous** verantwortlich.
- Mitbegründer Peter Molyneux verließ Bullfrog nach der Fertigstellung von **Dungeon Keeper** und gründete Lionhead Studios, wo er an **Black & White** arbeitete.
- Mächtige Vampire lassen sich im Spiel nur züchten, indem man zehn Leichen auf dem Friedhof platziert. Vorteil: Die Blutsauger können sich bis zu dreimal wiederbeleben. Nachteil: Vampire sind leicht reizbar und Todfeinde der Zauberer.
- Der Avatar, glorreicher Held aus der **Ultima**-Reihe, hat in **Dungeon Keeper** einen Auftritt als knackschwerer Endgegner.
- Opfern Sie einen Geist im Tempel, sterben alle Hühner im Futterstall. Klar, die Götter sind sauer.
- Ein geheimer Zusatzlevel erscheint nur bei Vollmond. Neugierige verstellen einfach die Systemzeit ihres Computers.



BÜCHERWURM | Drachen und Zauberer stöbern am liebsten in Bibliotheken. Dort erforschen die Wesen Zaubersprüche, die im Kampf gegen strahlende Helden immens von Vorteil sind.

VOR 10 JAHREN

Januar 1998

HARDWARE-TRENDS

Knüppelhart

Ganze 33 Eingabegeräte stellt die PC Games 2/98 der Reihe nach vor, darunter Gamepads, Joysticks und Lenkräder samt Fußpedal. Manche der Controller sehen aus, als wären sie einem verrücktspielenden Zufallsgenerator für geometrische Formen entsprungen. Durchgesetzt hat sich kein einziges eigenwilliges Design, es gilt heute der Konsolenstandard, Nintendos Wii einmal ausgenommen. Lustig auch die Namen, die einige Pads tragen: Nehmen Sie das Powerramp Mite oder das ThunderPad Digital als Beispiel. Die Titel suggerieren jeweils Großes – und tatsächlich: Die meisten getesteten Geräte erhaschen das Urteil „gut" oder „sehr gut". Dem Vidis Destiny PC Joypad wird allerdings ein trauriges Schicksal zuteil. Wir zitieren: „Eine viel zu kurze Spieleleitung, ein Verbindungsstecker mit unbändigem Freiheitsdrang, ein Steuerkreuz, das sich anfühlt wie ein Floß auf dem Pazifik bei Windstufe 10, seltsame Druckknöpfe (...)".

DIE TOP-5-TESTS

1. Wing Commander: Prophecy | Origin
Die Missionen sind nicht mehr als stupide Ballerei – aber die Grafik! Die Grafik! Genial. Jedenfalls unter 3Dfx.

2. Lords of Magic | Sierra
Strategie für Fantasy-Begeisterte: Hier kämpfen 100 Einheiten mit 160 Zaubersprüchen auf detaillierten Feldern.

3. F22 Raptor | Novalogic
Realistisch und actionreich zugleich: Diese Flugsimulation bedient eine breite Zielgruppe und sieht hübsch aus.

4. Red Baron 2 | CUC Software
Grafisch hechelt „der Rote Baron" den anderen getesteten Titeln hinterher. Spielerisch ist er ihnen überlegen.

5. Balls of Steel | GT Interactive
Wünschen sich alle Männer, ist aber in diesem Fall ein hübscher Flipper mit motivierender Highscore-Jagd.

TEST DES MONATS

Wing Commander: Prophecy

Chris Roberts macht unter der Fahne von Digital Anvil sein eigenes Ding. Das nächste **Wing Commander** trägt demnach keine 5 im Namen, sondern markiert einfach eine weitere Episode in dem Universum, wo Föderation und Kilrathi einander beschießen.

Der Untertitel **Prophecy** bezieht sich auf den Spruch Kn'Thrack. Den haben die katzenähnlichen Gegner mit Blut an Wände geschmiert: „endlose Leere" heißt er übersetzt. Was es damit auf sich hat, erfahren Spieler innerhalb von etwa 50 Missionen, getrennt durch Filmschnipsel. Deren Schauplatz stellt zumeist die wenig spannende Kantine dar. Das zeitnah mit **Prophecy** erschienene **Privateer 2** gibt in dieser Hinsicht eine bessere, weil abwechslungsreichere Figur ab.

Grafisch macht dem „neuen" Origin-Produkt im Jahreswechsel von 1997 auf 1998 aber niemand was vor: Explosionen, Rauchschwaden, weich gezeichnete Texturen, Nebel



und Lichtreflexe sind effektreich inszeniert. Staunen dürfen allerdings nur Besitzer von 3Dfx-Grafikkarten. Ohne Hardware-Beschleuniger bringt **Prophecy** selbst damalige Luxusmaschinen wie einen Pentium 200 mit 32 MB RAM zum Stottern.

Der Optik bescheinigen die Tester sodenn auch spielspaßtreibendes Potenzial – sie tröstet geschickt über das etwas einfallslose Missionsdesign hinweg. ❑



WAS WURDE EIGENTLICH AUS

Florian Stangl?

Zwei Bezeichnungen treffen auf Florian zu, eine dürfte ihm gefallen: alter Hase und Branchen-Urgestein. Kultstatus erreichte er nach dem Erscheinen der PC Player 2/95: Florian hatte damals seinen ersten Auftritt als Stanglnator, einer langhaarigen Kampfmaschine, hantierend mit Kettensäge und Gitarre. Später folgte ein Gastspiel als PR-Manager bei Electronic Arts, gefolgt von der Rückkehr zum Magazin, wo er vom Auslandskorrespondenten zum Chefredakteur aufstieg. Nach seinem Weggang besetzte er denselben Posten bei der Gamestar, anschließend bei der PC Powerplay, die er zusammen mit Martin Deppe gründete. Als die Zeitschrift eingestellt wurde, holte die Computec-Führungsriege das Urge... äh ... den halten Hasen zurück an Bord. Heute weilt Florian also wieder unter uns. Allerdings nicht bei der PC Games. Er kümmert sich stattdessen um Online-Projekte. Willkommen zurück, Stanglnator! ❑

DATENTRÄGER

Platz-Probleme

So stand es damals zur Debatte: „PC Games hat sich von Markus Krichel getrennt." Krichel war lange als US-Korrespondent tätig, wohnhaft in Denver, Colorado. Seine Videos über Spielehersteller sind unvergessen, etwa der Besuch bei Richard Garriott, dem vielleicht größten Exzentriker unter den Designern. Derlei Videos würde es ab Ausgabe 2/98 nicht mehr geben, und zwar aus einem Grund, der sich vom Problemchen zum Problem gewandelt hat: Demos, die Platz fressen wie Pacman bei Heißhunger. Es waren schlicht nicht genügend Megabyte frei, um Video UND Demos auf der beigelegten CD unterzubringen. Selbst heute, im DVD-Zeitalter, müssen wir als Zeitschrift wählerisch sein: Aktuelle Demos bewegen sich gern im Gigabyte-Bereich, deshalb schaffen es nur die wichtigsten auf den



Datenträger. Jedes Mal vor Abgabe bedarf es deshalb einem Hin- und Herschaufeln von Files; die Kapazität der DVD bei größtmöglicher Leserfreundlichkeit auszunutzen ist ein kniffliges Unterfangen. ❑

Im nächsten Heft

VORSCHAU

Far Cry 2



Seit der Ankündigung ist es ruhig geworden um den Nachfolger zu **Far Cry (dt.)**. Wir blicken hinter die Kulissen: Schauplätze, Technik, Feuereffekte – alles erklärt!

VORSCHAU

C&C 3: Kanes Rache | Was bringen die neuen Einheiten und der strategische Modus?



VORSCHAU

Two Worlds Add-on | Wir schauen uns ausführlich in Antaloor um.



TEST

Universe at War | Gelingt den **Empire at War**-Machern ein Meisterstück ?



SNEAK PEEK

War Leaders | Die große Strategie-Hoffnung bei uns im Lesertest!



PC Games 03/08 erscheint am 30. Januar!

Vorab-Infos ab 29. Februar auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware Top-Rechner für 450 Euro – dank Übertakten! Außerdem im Test: Preisgünstige Direct-X-10-Grafikkarten.



SFT – Spiele, Filme, Technik Können Qbowl (Samsung) und Viewty (LG) das iPhone schlagen? Schärfer filmen: Full-HD-Camcorder im Test.



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200, redaktion@pcgames.de, www.pcgames.de

Vorstand: Johannes Sevket Gözalan, Niels Herrmann

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.): Petra Fröhlich (pf), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Chef vom Dienst: Stefan Weiß (sw)
Leitender Redakteur: Christian Burtchen (bur)
Redaktion (Print): Robert Horn (rh), Felix Schütz (fs), Ansgar Steidle (as), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktion (Videos): Felix Helm, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Christian Schlütter
Redaktionsassistenz: Katharina Brochier, Kristina Haake
Trainees: Benjamin Kratsch (bk), Alexander Kuhn (ak), Thomas Wilke (twi), Alexander Wenzel (aw)
Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter: Christoph Holowaty
Textchef: Claudia Brose
Lektorat: Herbert Aichinger, Claudia Brose
US-Korrespondent: Roland Austinat
Mods und Maps: Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout: Hansgeorg Hafner (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Hansgeorg Hafner
Disc Divsion: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung: Ralf Kutzer, Andreas Hofner

www.pcgames.de

Redaktion: Sebastian Thöing (st)
Freie Mitarbeiter: Andreas Mesmer, Peter Hantsche, Frank Moers, Christian Schlütter
Projektleitung & Konzeption: Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling, Stefan Ziegler
Programmierung: Marc Polatschek, Rene Giering, Alex Holtmann, Aykut Arik
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung: Thomas Knopp, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Rene Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah: Tel. +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel. +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Peter Elstner: Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Ina Willax: Tel. +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Judith Gratias: Tel. +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition: Judith Linder; judith.linder@computec.de
Anzeigenberatung Online: InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt, Tel. +49 (6151) / 5002-100, Fax +49 (6151) / 5002-101, Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de. Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006

AWA ACTA: PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 1,15 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii-PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO


GRAVITY
XXL
Das Epizentrum der 2.1 Systeme
SPEEDLINK
Gravity
50
0
50
100
Lass die Wände wackeln! Die brachiale Bassgewalt liefert satten Sound. Mit der Kabelfernbedienung steuerst du den Ausschlag auf der Richterskala bequem von deinem Schreibtisch. Aber Vorsicht: Nimm dich in Acht vor den Nachbeben der Nachbarn!
Hardware
Speed Link
Gravity 2.1 SL-8231
Spar-Tipp
PC ACTION
PREISTIPP
1-2008
Games
PREIS-LEISTUNG
01/2008
1,90
Der Nachfolger vom preisgekrönten Gravity 2.1 Soundsystem.
SPEEDLINK
WWW.SPEED-LINK.COM

Toshiba empfiehlt
Windows Vista® Home Premium

Stell Dich Deinem Meister.

Intel Centrino® Duo
Core™ 2 Duo inside™

Entdecke Deinen Master Shogun

Mit der X200 hat Toshiba ein Gaming Notebook der Extraklasse geschaffen. Die neuesten, noch so anspruchsvollen 3D Spiele oder Grafikanwendungen stellen keinerlei Problem für diese Powermaschine dar. Ein brilliantes Widescreen-Display, gebündelte Grafik-Power, Surround Sound und ein fesselndes Design machen jeden Kampf zum vollendeten Gaming-Erlebnis.

Gaming beginnt mit Intel inside®.

Stell Dich Deinem Meister unter:
www.toshiba.de/mastershogun

